SÓ AVENTURAS
LANÇAMENTO TRAMA
NÚMERO 5 - PREÇO R$ 3,00
TRAMA
CAVALEIROS DO ZODÍACO
Para D&D e AD&D (Pode Acreditar!)
O TESOURO DE ANKHARA
Uma Aventura das Arábias
VENTO CORTANTE
Você é o Herói Desta Aventura-Solo!
SUPERNOVO
Novos Poderes para GURPS Supers
THE KINDRED MOST WANTED
Os Vampiros Mais Procurados
ISSN 1413-6015
9 771413 601009 05
DESAFIOS E PERIGOS
Nos Mundos Fantásticos do RPG

# AVENTURA PARA TODOS

*Agora bimestralmente nas bancas, SÓ AVENTURAS segue em frente como a segunda melhor revista brasileira de RPG (claro, porque DRAGÃO BRASIL é a primeira!).*

*Seguindo em sua missão de atender adeptos de cada vez mais RPGs, apresentamos novas estréias. Nesta edição, além de quadrinhos, conto e aventura-solo, temos artigos para trocentos sistemas:* ***D&D, AD&D, GURPS Fantasy, GURPS Supers, Vampiro, ARKANUN, INVASÃO, DEFENSORES DE TÓQUIO*** *e até* ***Mulheres Machonas Armadas até os Dentes****. Quê?! Não conhece? Cara, não sabe o que está perdendo...*

*Reparem também que as colaborações dos leitores estão cada vez mais presentes — como é o caso de "Vento Cortante", a aventura-solo desta edição; e "Supernovo", com novos poderes para GURPS Supers, atendendo a pedidos. Prossigam enviando suas idéias para cá, pessoal, que cedo ou tarde elas pintam.*

# ÍNDICE



*Capa: MARCELO CASSARO & NILSON CARDOSO*


TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

**Editor Executivo:**
Marcelo Cassaro "Paladino"

**Direção de Arte:**
Roberto Avelino

**Revisão:**
Hebe Ester Lucas

**Diagramação:**
Armando S. Pereira
Ruy Okuma

**Secretário Gráfico:**
Álvaro Corrêa

**Secretária Editorial:**
Damaris Marcelino

**Colaboradores:**
J. M. Trevisan, Flavius, Lalo, Mxyzplk, (textos); André Valle, Evandro Tocchini Gregorio, Alex Sunder, Joe Prado, Alvaro Omine (ilustrações)

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**

**DIRETOR**
Ruy Pereira

**Contato:**
Magdalena Barbera

**ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS**
**TEL. 887-5408**

**Coordenador:**
José Luiz Cazarim

**Assistente:**
Luzia Begalli

**SÓ AVENTURAS (ISSN 1413-6015)**
é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

**DINAP** - Distribuidora Nacional de Publicações

**Impressão e acabamento:**
Prol

As Terras de Shiang fazem parte de um mundo fantástico de forças mágicas e sobrenaturais, onde a raça humana jamais esteve. Conheça um pouco sobre estas terras, aventurando-se na pele de um herói em defesa de seu povo

# VENTO CORTANTE

*Siga as instruções e, como um homem-tigre, proteja a cidade de Sol Nascente contra os Sombras*

Um sol vermelho ilumina vastas planícies onde os tireses, uma raça de homens-tigre, construíram cidades que já enfrentaram muitas guerras até a chegada do primeiro Imperador, Shiang. Este grande líder reuniu cidades e povoados, transformando as ruínas da Cidade do Meio na esplendorosa Sol Nascente.

Hoje, a capital do Império é uma rica e vasta cidade, onde a paz existe graças aos heróis, que enfrentam as mais variadas ameaças para proteger seu povo. Você, durante esta aventura-solo, será um destes heróis. Um mestre Arma Sagrada.

Siga as instruções e boa sorte. Comece lendo o trecho **1**.

**1** Você sempre foi uma criança muito criativa; sua alegria e a de seus amigos era brincar com os brinquedos que você construía. Foram dias tranqüilos vividos durante sua infância no extremo sul de Sol Nascente, mais precisamente em Barro Vermelho — nome dado ao barro encontrado nesta parte da cidade, muito apreciado por artesãos.

Seus pais orgulhavam-se de seu talento, e várias vezes você surpreendeu-os com suas obras. Mas não apenas eles perceberam sua habilidade artesanal. Quando alcançou a idade de trabalhar, o Mestre Arma Sagrada, conhecido como Vento Cortante, veio pedir sua tutela. Uma grande honra para sua família, apesar do sofrimento de sua mãe com a separação.

O tempo passou. O Mestre (como você o chamava) ensinou-lhe a manejar várias armas, bem como construí-las. Juntos enfrentaram as mais ardilosas criações dos Sombras, tireses corrompidos pela magia negra e por entidades inferiores, durante missões em que poucos sobreviveriam.

No dia em que você venceu o Mestre em combate, ele levou a arma vencedora — uma espada bico-de-corvo — ao Conselho dos Magos. Quando os rituais findaram, você foi levado diante de todo o Conselho e seu Mestre disse:

— Tome esta arma, feita por suas mãos, com a qual você me venceu. Os magos a tornaram mágica e, quem sabe, até algo mais. Filho, é momento de um novo mestre surgir, pois este velho já não pode defender seu povo com a mesma força de outrora. Deixe-me colocar esta faixa no tirês que, a partir de agora, será conhecido como Vento Cortante. Lembre-se: dê a vida para proteger seu povo, se assim for necessário.

A partir daquele dia você nunca mais viu seu Mestre, e o setor conhecido como Barro Vermelho ganhou seu novo defensor. Você recordava esses acontecimentos durante sua patrulha diária. Estava tudo tranqüilo até o tocar dos sinos, ao meio-dia, quando um vendedor de ervas chega até você:

— Preciso falar-lhe, Mestre Arma Sagrada. Um desconhecido veio até minha venda e pediu por várias ervas, que sei serem geralmente usadas na fabricação de uma potente poção venenosa. Quis pagar adiantado mas, como suspeitei de tal pedido, disse a ele que viria buscar o restante das ervas e vim até aqui.

Se você acha melhor conhecer as intenções desse comprador, vá para **15**. Se não achar necessário, vá para **23**.

**2** Atendendo ao chamado, você chega a uma praça onde alguém está enfrentando — de mãos nuas! — dois guerreiros Sombras fortemente armados. Ao correr na direção da batalha, reconhece o estilo inconfundível do homem desarmado.

— Mestre!

O combate que se segue é difícil, mas juntos você e o Mestre vencem as entidades do mal. Elas, após sucumbirem, são medonhamente sugadas pelas sombras negras para um destino terrível.

— Obrigado por salvar-me, filho, mas algo terrível o aguarda no sul da cidade. Retorne para seu corpo físico, e vá enfrentar a maior batalha de sua vida, que talvez conduza à sua morte. Agora corra, pois se demorar um só minuto, inocentes morrerão!

ILUSTRAÇÕES: MARCELO CASSARO

Você nunca havia visto tamanha preocupação em seu Mestre, e não hesitou em correr enquanto ele fazia orações aos deuses...

Se quiser ir agora para o sul, siga para **19**.

Se quiser retornar ao seu corpo adormecido, vá para **27**.

**3** Cautelosamente, você pega sua bico-de-corvo e se concentra. Com toda a sua força, aplica um golpe contra a parede. Um grotesco urro de dor ecoa pelas ruas de Barro Vermelho.

Após remover os destroços do que sobrou da parede, você encontra um guerreiro Sombra meio morto. Suas feições animalescas formam um estranho sorriso nos lábios cheios de sangue...

— Você vai morrer... ainda esta... noite!

São suas últimas palavras antes que você tire o último fio de vida da criatura. Antes que os moradores se aproximem, atraídos pela confusão, você pensa em revistar o guerreiro.

Se quiser verificar o tubo que ele tinha nas mãos, vá para **32**.

Se quiser revistar seu manto, vá para **6**.

Se preferir ficar de guarda, vá para **34**.

Se acha melhor ir dormir, vá para **26**.

**4** Ao abrir a porta com a nuvem, você se encontra em um céu azul repleto de nuvens brancas, onde uma estranha luz amarelada ilumina e quase cega seus olhos.

E então você começa a cair... cair... cair...

**5** O velho parece muito pobre, cego de um olho, e tem a roupa toda molhada.

— Este velho bêbado roubou-me e não quer devolver meu dinheiro — diz o grandalhão, ofegante, enquanto você observa o velho.

— É mentira — diz o velho ao levantar-se.

Se quiser conversar com o grandalhão, vá para **22**.

Se quiser que sua bico-de-corvo "converse" com ele, vá para **7**.

Se preferir falar com o velho, vá para **18**.

**6** O manto é horrendo, de couro curtido. Apesar de velho e sujo, pode servir como uma boa proteção. No único bolso desta vestimenta, você encontra um objeto feito metálico (que sabe ser uma broca para furar madeira) e uma moeda de material vermelho e desconhecido, como um sol em baixo relevo. Você a guarda.

Se ainda não viu o tubo negro e quer fazê-lo agora, vá para **32**.

Se quer ficar de guarda, vá para **34**.

Se quiser encerrar o dia e ir para a cama, vá para **26**.

**7** Você se recorda do símbolo no colar do homem; ele pertence a uma facção dos Sombras. Imediatamente saca sua bico-de-corvo das costas e atinge o peito do maldito com um golpe estupendo, jogando contra a parede o corpo já sem vida do servo das trevas.

— Você fez bem em acertá-lo antes que ele falasse com você — diz o velho. — Talvez não tivesse outra chance de fazê-lo.

— O que ele queria? — você pergunta ao caolho, de arma em punho.

— Que eu conversasse com alguém que morreu. Você pode não acreditar, mas posso ver e conversar com os mortos se eles assim permitirem.

Olhando melhor para o velho, você percebe que sua roupa está encharcada de bebida. Isso deixa-o em dúvida sobre ele estar dizendo a verdade ou não.

— Meu jovem, como salvou-me a vida hoje, darei-lhe algo em troca — diz o velho, que dá as costas, murmura algo rapidamente e depois volta-se outra vez na sua direção. — Se tudo correr bem, outro Sombra morrerá pelas suas mãos hoje. Ele trará a chave que ajudará a evitar um grande desastre. Aquele que você chama de seu Mestre também o ajudará.

Você se espanta quando ouve sobre o Mestre, e corre atrás do velho que ruma para fora do beco. Quando chega lá, contudo, não encontra sinal de ninguém.

— Quem é você? — você grita para a noite.

— Apenas um velho caolho e bêbado — responde uma voz distante.

Após retirar o corpo do beco e revistá-lo, você encontra apenas pedaços de um tubo negro e oco, partido pelo golpe de sua bico-de-corvo. Você informa os cavadores (os coveiros locais) para tomarem as providências necessárias a respeito do corpo, e vai para casa dormir. Vá para **38**.

**8** Você chega à construção onde o vórtice negro de seus sonhos penetrava. Trata-se de um prédio de pedra de dois andares, na parte alta de Barro Vermelho. A entrada é guardada por dois tireses; trazem o rostos cobertos com mantos negros de couro, que você reconhece serem dos guerreiros Sombras.

Se você tem um tubo negro e quer utilizá-lo contra as criaturas, vá para **29**.

Se quiser lutar com sua bico-de-corvo, vá para **10**.

**9** Você abandona o prédio o mais rápido que pode e ruma para o setor vizinho, protegido pelo Lâmina Mortal conhecido como Garra do Dragão. Quando você chega à sua casa e expõe a situação, ele veste sua armadura metálica e retira da bainha a espada do clã Garra de Dragão, prometendo retorná-la com sangue. Vocês partem frenéticos para a batalha. Vá para **14**.

**10** Sua aproximação é rápida e furtiva, e só após o primeiro golpe desferido contra um guarda eles notam sua presença. Você se surpreende com a força de seus oponentes, quando o golpe de uma Kama passa por sua armadura e atinge suas costas; porém, este é o único golpe que o atinge, pois logo as criaturas grotescas estão no chão. Você improvisa um curativo e segue pelo corredor principal da casa. Vá para **16**.

**11** Ao passar pela porta do sol vermelho, você se encontra em sua casa, diante de sua cama, onde... seu corpo está repousando! Confuso, você é interrompido por uma voz abafada que vem de onde o guerreiro Sombra havia morrido.

Ao olhar para ele, você fica horrorizado. Vê vários vultos negros se entrelaçando com a alma do Sombra com violência, de forma que ela não tem como escapar. Você recorda as histórias do Mestre, sobre espíritos em forma de sombras — e sobre pactos em troca de almas por poder — e vê o guerreiro sumir dentro da terra.

Subitamente, chega a seus ouvidos o som de uma grande tempestade. Saindo de casa para ver de que se trata, você vê o que parece ser um vórtice negro emergindo dos céus para penetrar em um prédio de pedra abandonado. Antes de obedecer o impulso de rumar para lá, percebe um grito de socorro vindo do norte de Barro Vermelho.

Se quiser investigar o prédio de pedra, vá para **19**.

Se preferir atender o pedido de socorro, siga para **2**.

**12** Ao se aproximar da Rua dos Bares, você escuta um alvoroço que logo se acalma quando sua presença é notada. Ser herói tem suas vantagens!

Apenas algumas brigas são apartadas e, quando o último bar é fechado, você se dirige para sua casa. No caminho, ao passar diante

de um beco, você se depara com um homem robusto que levanta um velho pela roupa. Nenhum deles notou sua presença ainda.

Se quiser ordenar ao homem que solte o velhote, vá para **20**.

Se quiser aproximar-se sorrateiro, vá para **35**.

Se prefere ignorar essa briga e ir para casa dormir, vá para **38**.

**13** Você levanta sua bico-de-corvo e desce contra os grilhões, que se despedaçam. O homem agradece.

— Vou chamar outros heróis para ajudá-lo — diz ele, correndo como louco, como se seu pior pesadelo estivesse terminando.

Mas você não pode esperar, pois os estranhos sons do ritual cessaram. Vá para **21**.

**14** Antes de chegar ao prédio vocês vêem várias pessoas em pânico, fugindo da criatura mais repulsiva que você já sonhou enfrentar: uma Manifestação. Seu aspecto é monstruoso, lembrando algo que saiu de alguma parte inabitável do Plano dos Tormentos. A aberração já destruiu algumas casas, e perto dela vários corpos de tireses estão caídos e desfigurados. Inocentes que tentaram defender suas famílias...

Você e o Lâmina Mortal partem para a batalha. Chamas parecem emanar do corpo de Garra do Dragão enquanto ele grita seus rituais mágicos de proteção. Você, por sua vez, sente uma força incontrolável emanar de sua bico-de-corvo... como se ela desejasse lutar sozinha!

Quando o primeiro gole de Garra de Dragão atinge a Manifestação, ele sente um vento cortante passar, fazendo com que sua armadura brilhe. Esse vento partiu de sua bico-de-corvo, deixando-o surpreso. "Os magos a tornaram mágica e, quem sabe, até algo mais." Agora você sabe o que seu Mestre quis dizer.

Após várias seqüências de golpes, e quando a criatura parecia prestes a cair, uma garra traiçoeira atinge o Lâmina Mortal. Tamanha é a força do golpe que seu elmo é partido ao meio, fazendo com que caia morto. Logo depois, tomado de fúria imensa, você desfere o golpe fatal que coloca fim à pérfida existência da Manifestação.

Infelizmente, hoje não haverá festas. Muitos mortos precisam ser velados. Você ajuda no que pode e depois segue para casa, onde terá um sono merecido. Vá para **37**.

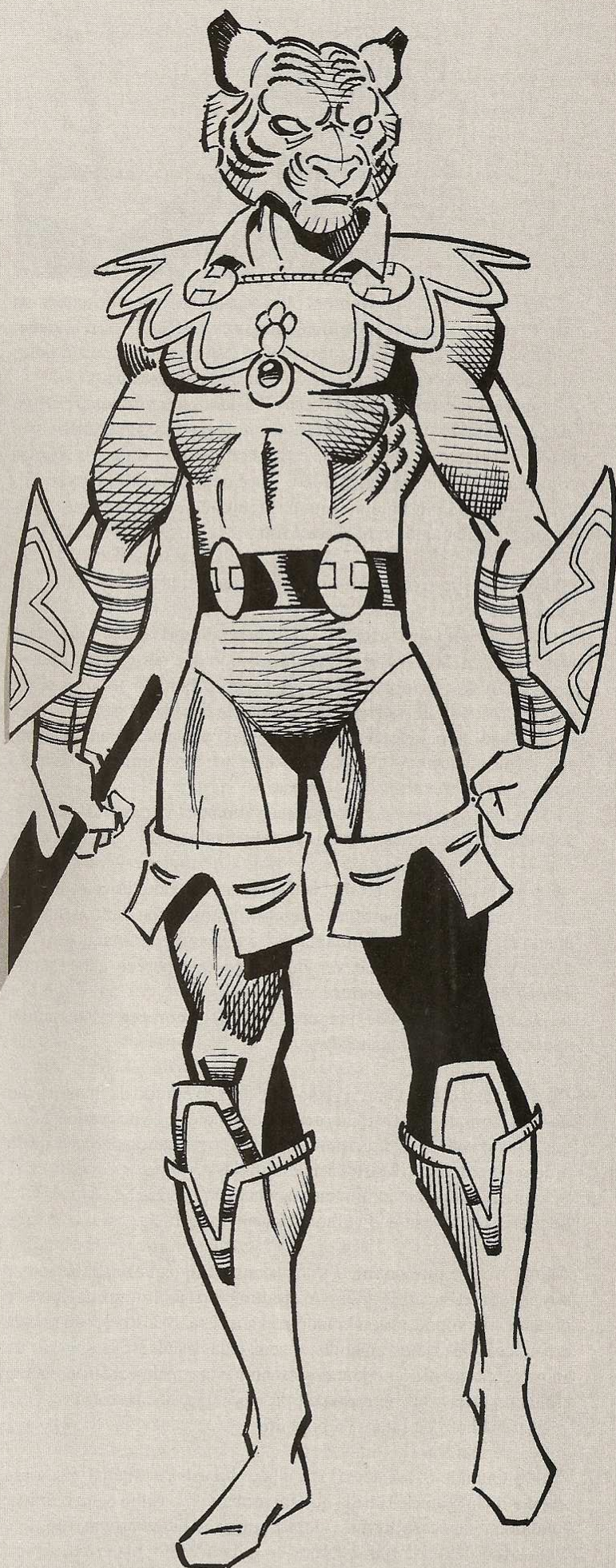
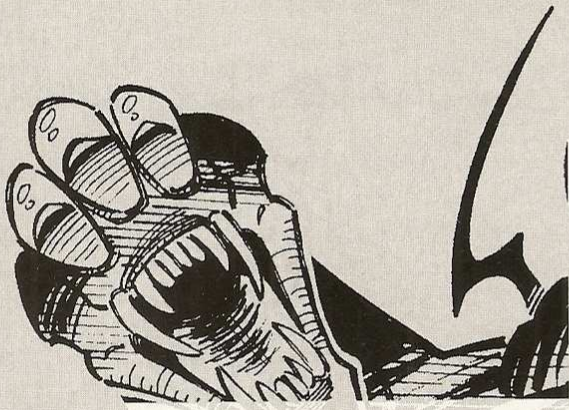
**15** Uma poção venenosa é algo perigoso, especialmente se cair em mãos erradas. Você cumprimenta o vendedor por sua esperteza e agradece pelo aviso — mas, ao chegar à venda, o suspeito já desapareceu. Você encontra apenas um bilhete escrito com carvão sobre papiro. Diz ali que o comprador estava com pressa, e efetuará a compra em outra oportunidade.

Ao verificar a marca no verso do cartão, você imediatamente amaldiçoa quem o escreveu. Lá encontra estampado o símbolo de uma facção das Sombras — um olho tirês vermelho e entreaberto. Esta facção domina a magia de controle da mente através de palavras, e foi uma pena você e sua bico-de-corvo não estarem aí para "conversarem". Despedindo-se do vendedor, você retorna à sua patrulha. Vá para **31**.

**16** Ao adentrar na construção você segue por um corredor escuro, e logo chega a um lance de escadas. À sua frente encontra uma porta tendo uma portinhola menor aberta. Olhando através dela você se arrepia com a grotesca visão: miríades negras aglomerando-se para formar um corpo.

Sua atenção, contudo, é desviada para um homem ferido e acorrentado. Ele tenta falar, mas está amordaçado.

Se quiser ajudá-lo, vá para **24**.

Se acha que é uma armadilha e quer chamar outro herói para ajudá-lo, vá para **9**.

**17** Ao abrir a porta com o olho vermelho, você descobre os maiores horrores de qualquer tirês tornando-se realidade. Almas escravizadas sendo torturadas, todas com deformidades indescritíveis, em um ambiente onde o mal é nauseante.

Subitamente, um dos sofredores olha para você e faz sinal para os outros. Olhando para si próprio por um instante, você percebe que parece formado de luzes — luzes que atraem as criaturas. Hordas começam a seguir em sua direção. Você desembainha sua bico-de-corvo, que está presente mesmo neste mundo espiritual, para lutar em uma batalha que pode não ter fim...

**18** Assim que o caolho se levanta, você indaga a ele sobre sua história.

— O homem que você vê é um praticante de magia negra — tagarela o ancião. — Ele quer de mim algo que não posso fazer.

— Não dê ouvidos a esse velho ladrão bêbado — protesta o grandalhão. — Olhe suas vestes cheias de bebida!

— Não deixe que ele fale, Vento Cortante! Pode tentar controlá-lo com sua magia, ou queimá-lo vivo, como disse que faria comigo! Ataque!

— Pare de mentir, velho!

Se quiser acreditar no velho e atacar o homem, vá para **7**. Se prefere conversar com o suposto "praticante de magia negra", vá para **22**.

**19** Ao chegar ao prédio, sua presença é notada por muitas, muitas almas perdidas e desconfiguradas que estão ali aguardando algo. Você parece emanar luz, e todas vêm flutuando em sua direção. Ainda consegue ver um corpo que parece estar sendo construído com almas torturadas.

Desembainhando sua bico-de-corvo, você começa a lutar numa batalha que pode nunca ter fim...

**20** Incapaz de tolerar a visão do valentão agindo de maneira tão estúpida contra alguém de idade avançada, você ordena a ele que solte o velho imediatamente. Ele só o faz quando percebe que a ordem veio de um Mestre Arma Sagrada.

Se quiser ir até ele e exigir satisfações, vá para **22**.

Se prefere verificar se o velho está bem, vá para **5**.

**21** Ao adentrar no salão, você encontra algo que acaba de tomar consciência da vida. A criatura formada de almas parece observar a si própria, vislumbrando suas feições abissais; pele enegrecida e coriácea, três olhos amarelos e sem vida, mãos e pés dotados de enormes garras afiadas. Quando descobre o que realmente é, a criatura emite um urro — de horror ou glória, você não sabe ao certo.

Está na hora de lutar. Vá para **36**.

**22** Quando o tirês começa a falar, não parece tão mal-encarado quanto antes. Ele diz que foi roubado... o velho é um ladrão... é melhor ir para casa dormir... deixar que ele se entenda com o patife...

— Acorde desse transe agora — grita o velho, histérico.

Você desperta e agarra sua bico-de-corvo, mas não antes de sentir uma picada no ombro e encontrar nele uma seta negra. Vá para **30**.

**23** Você acha que a suspeita do vendedor não justifica uma investigação, e pergunta se as ervas não poderiam ter qualquer outro fim. Sim, ele responde. Você o tranqüiliza e ele retorna à sua venda. Vá para **31**.

**24** O homem abre os olhos quando você se aproxima e remove a venda. Parece pronto para gritar, mas então reconhece-o e agradece aos deuses. Explica a você que morava ali, mas ontem à noite sua morada foi invadida por três guerreiros Sombras e dois magos, que começaram a realizar rituais na sala onde você acabou de ver as criaturas negras. O homem parece muito abalado: diz que os Sombras mencionaram algo sobre este ser o momento e lugar para o retorno dos demônios ao Plano Terrestre, entre outras coisas indescritíveis.

Se quiser soltar este homem, vá para **13**.

Caso queira chamar outro herói para ajudá-lo contra o monstro, siga para **9**.

**25** Durante um sonho confuso, com um prédio que parecia habitado por criaturas hediondas, uma voz familiar grita a você:

— Cuidado!

Você desperta a tempo de sentir uma pontada no ombro, onde vê cravada uma seta negra. Ela parece ter sido disparada através de um orifício recente feito na parede de madeira, ao lado de sua cama. Você agarra sua bico-de-corvo e vai para **30**.

**26** Você adormece e sonha. Durante seu sonho, começa a andar em um corredor escuro que parece não ter fim. Sabe que algo importante o espera no final — mas, antes de chegar lá, cai em uma sala circular, cercada de portas com estranhos símbolos.

Três portas chamam sua atenção:

Se quiser abrir a porta com o símbolo de uma nuvem, vá para **4**.

Se preferir a porta com um olho tirês vermelho e entreaberto, vá para **17**.

Caso queira a porta com um sol vermelho, vá para **11**.

**27** Retornando à sua casa, você novamente vê seu corpo repousando e concentra-se para voltar...

Um choque repentino faz com que você desperte. Nem por um instante acha que foi "apenas um sonho". Agora deve seguir para o sul. Vá para **8**.

**28** Abrindo a porta e saindo sorrateiro, você surpreende um homem que estava no outro extremo da casa. Ele veste o manto dos guerreiros Sombra, e parece manejar uma ferramenta junto à parede. Sem pedir explicações, você desfere com sua bico-de-corvo um golpe que põe um fim à vida do servo do mal.

Antes que os moradores se aproximem, atraídos pela confusão, você pensa em revistar o guerreiro. Se quiser verificar o estranho tubo que ele tinha nas mãos, vá para **32**.

Se quiser revistar seu manto, vá para **6**.

Se preferir ficar de guarda, vá para **34**.

Se acha que afastou o perigo e já pode dormir, vá para **26**.

**29** Escolhendo um bom ponto para fazer pontaria, você pega a zarabatana e dispara uma seta na direção de um dos guardas. Quando esperava vê-lo cair, ele o espanta apenas arrancando a seta do manto.

— Tolo! — ele grita, apontando em sua direção para denunciá-

lo ao outro. — Nossas armas não podem nos ferir! O manto nos protege!

Você entende que foi um tolo ao usar aquela arma, e corre na direção dos dois com sua bico-de-corvo. Mas é tarde para reparar o erro — uma infinidade de setas negras chove sobre você. Mesmo tentando esquivar-se, não consegue evitar que algumas o atinjam.

O chão parece cada vez mais próximo.

Sua missão chegou a fim.

**30** Sua bico-de-corvo parece muito pesada, e você mal consegue manter-se em pé, apesar da vontade de lutar. Sua última visão é o chão que se aproxima cada vez mais...

A seta estava envenenada. Sua missão como Mestre Arma Sagrada chegou ao fim.

**31** A tarde transcorre sem nenhum problema. Ao cair da noite, os sinos anunciam que amanhã será o dia do descanso. Os bares provavelmente estarão cheios.

Se você acha que seu dia foi cansativo e quer ir para casa dormir, vá para **38**. Se quer patrulhar a Rua dos Bares, vá para **12**.

**32** Ao levantar o tubo, uma pequena seta cai de seu interior. Você conclui que tratava-se de uma zarabatana. Examinando a seta com mais atenção, percebe a presença de um pequeno compartimento contendo uma gota de líquido viscoso — provavelmente veneno. Você guarda consigo todo o conjunto.

Se ainda não examinou o manto e quer fazê-lo agora, vá para **6**.

Se apenas quiser ficar de guarda, vá para **34**.

Se quiser ir dormir, vá para **26**.

**33** Junto à parede ao lado de sua cama, você pode ouvir ruídos que parecem produzidos por algum aparelho metálico. Sua experiência em artesanato lhe diz que é uma broca. Uma sensação de perigo se faz presente.

A parede não é tão grossa. Você pode tentar um golpe com a bico-de-corvo, com boas chances de atingir o que estiver do outro lado. Se quiser tentar isso, vá para **3**; se prefere esperar, vá para **39**.

**34** Durante a noite, embora saiba que algo pode acontecer, você se sente agarrado pelo sono. Uma sonolência implacável, que parece abatê-lo de maneira mágica. Incapaz de resistir, você vai para a cama. Vá para **26**.

**35** Furtivamente, você chega bem próximo dos dois e ouve trechos da conversa:

— Não posso fazer o que me pede, maldito! — diz o velhote, suspenso pela roupa.

— Faça o que mando, velho teimoso, ou verá do que sou capaz!

— É você que está aí, Vento Cortante? — grita o velho, para seu espanto. E também para o espanto do homem que o ameaçava, que solta o ancião rapidamente.

— Sim, sou eu — você responde, aproximando-se dos dois.

— Este velho bêbado roubou-me e não quer devolver meu dinheiro — acusa o grandalhão, ofegante, enquanto você observa o velhote. Ele parece pobre, cego de um olho, e tem a roupa ensopada com algo.

— É mentira! — protesta o velho, enquanto se levanta.

Olhando para o homem que acusou o velho, você encontra um tirês distinto, bem vestido e com um curioso colar que traz um olho tirês entreaberto.

Se quiser conversar com o homem de colar, vá para **22**.

Se quiser que sua bico-de-corvo "converse" com ele, vá para **7**.

Se preferir falar com o velho, vá para **18**.

**36** Sem perder tempo, você investe contra o monstro. Aplica um golpe em uma das pernas, surpreso com a resistência de sua pele. A criatura então o encara e, antes que você possa notar, um soco atinge seu peito e joga você contra a parede. Algumas costelas devem ter se partido.

Quando se levanta, a criatura está próxima o bastante para que você tente um segundo golpe — mas, antes você que consiga isso, a criatura salta e arranca uma de suas mãos, com garras recobertas de um visgo esverdeado.

Nesse instante sua bico-de-corvo começa a tremular de uma forma que você desconhecia. Um jato de vento cortante arremessa a criatura para o outro lado do aposento, envolvida em um redemoinho mágico. "Os magos a tornaram mágica e, quem sabe, até algo mais," foi o que disse seu Mestre.

Você percebe que a secreção da criatura começa a aumentar: parece estar sangrando ou coisa assim. Aproveitando esse momento de fraqueza, você desfere um ataque mortal contra sua cabeça para logo depois cair inconsciente...

Vá para **40**.

**37** Durante seu sonho, o Mestre reaparece para você. Com um olhar de desapontamento, diz:

— Filho, não o culpo por ir procurar ajuda... mas você deixou inocentes morrerem, a única coisa que jamais deveria ter feito. A partir de hoje, não poderá mais carregar o nome de Vento Cortante.

Quando acorda, você percebe que não usa mais na cabeça a faixa dada pelo Mestre. Sua bico-de-corvo também sumiu. Você entende que, a partir de hoje, não é mais um herói. É apenas um tirês comum...

**38** Chegando em sua casa feita de madeira e argila — uma construção fabulosa — você se despe de sua armadura e deixa sua bico-de-corvo próxima da cama. Quando vai apagar a luz, percebe passos muito próximos a sua casa.

Se quiser investigar, vá para **28**.

Se prefere apagar a vela e pegar sua arma, vá para **33**.

Caso queira ignorar os passos e ir dormir, vá para **25**.

**39** Você tinha razão, era mesmo uma broca. Um pequeno buraco abre-se ao seu lado e, antes que você possa fazer algo, um tubo negro emerge dele e dispara uma seta negra que atinge seu ombro. Siga até **30**.

**40** Você desperta em uma cama, e a primeira coisa que faz é olhar para sua mão amputada... que continua ali, como antes. Não entende o que fizeram com ela, mas está ótima!

Olhando ao redor, descobre-se cercado por vários heróis. Reconhece alguns deles, que deram a vida para salvar o povo tirês. O primeiro a lhe dirigir palavra é seu Mestre:

— São poucos aqueles que morrem no Plano Terrestre e continuam sua existência para ajudar os vivos. Sinta-se orgulhoso, filho, por estar aqui!

A partir deste dia, seu Mestre começou a ensinar-lhe como viver neste novo plano de existência. Muito em breve você estaria pronto para retornar ao Plano Terrestre, prosseguindo em sua missão de proteger os inocentes.

Você não é mais meramente um Mestre Arma Sagrada. Bem-vindo a uma nova vida, Mártir Vento Cortante!

*O GRANDE OBSERVADOR*
*Catanduva - SP*

*Esta é uma aventura GURPS Fantasy preparada para um grupo de três a seis jogadores, com personagens entre 100 e 150 pontos, de qualquer raça e classe/profissão que o Mestre decida permitir. Usuários de magia também são bem-vindos; eles serão úteis.*

*A ação transcorrerá na região de Walgigram, onde se encontram os dois principais locais desta aventura: a pequena cidade de Tsuram e o assustador Castelo Sombrio.*

# RESGATE NO CASTE

## *Parte 1* *Conhecendo os Fatos*

A aventura começa com os personagens chegando a Tsuram em busca de provisões ou por outro motivo qualquer, após suas andanças (provavelmente a aventura anterior, se o grupo não está jogando pela primeira vez). Lá chegando, os jogadores encontram-se em uma cidade com habitantes das mais variadas raças, que convivem entre si em paz completa. Até mesmo raças que normalmente se odeiam parecem ter esquecido suas diferenças neste lugar tranqüilo. Qualquer personagem que mostre alguma atitude preconceituosa com relação a algum nativo, por motivo racial, sofre redutor de -4 em testes de reação com qualquer outro cidadão pela próxima hora após o incidente. Animosidades contra pessoas que sejam de fora serão ignoradas, se não comprometerem os cidadãos.

Um dos fatos a seguir irá acontecer a um ou mais personagens, de modo a mantê-lo(s) ocupado(s) até quase anoitecer, forçando o grupo a pernoitar por aqui:

• Um dos personagens encontra um membro da sua raça, um amigo de infância, ou alguém que cresceu na mesma vila ou treinou com o mesmo Mestre. Essa pessoa está ansiosa por obter novidades sobre como está o pessoal. Ele ou ela é um(a) comerciante estabelecido(a), e sua amizade vai conferir ao personagem um bônus de +1 em Testes de Reação com outros cidadãos. Essa pessoa agradecerá se for convidada a acompanhar o grupo, mas não poderá ir, pois tem responsabilidades com seus negócios.

• Um garoto de rua tenta bater a carteira de um dos personagens (ele tem Punga 14). Se for apanhado no ato, sairá correndo (Deslocamento 6) por ruas obscuras e pouco conhecidas até mesmo por quem mora na cidade; uma disputa rápida entre a Visão do personagem e a Furtividade do garoto (NH 15) resolverá a perseguição. Caso o menino perca, terá sido encurralado num beco sem saída pelo personagem. Acuado, ele larga o que pegou ou joga uma pedra no personagem para distraí-lo e foge escalando a parede de uma casa. Qualquer tentativa de encontrá-lo depois disso será infrutífera.

• Um padre ou clérigo aborda o personagem e tenta de todas as formas convertê-lo à religião local. O homem é persistente e não aceita "não" como resposta. Um ataque contra ele resultará em uma chuva de legumes, verduras e frutas jogados sobre o personagem pelos comerciantes locais, até que a guarda da cidade chegue e o prenda. As tentativas de libertá-lo podem constituir uma outra aventura.

• Um brutamontes (ST 16, DX 12, IQ 9, HT 13, Espada de Lâmina Larga 13 e um montante: 2d+3 corte, 1d+2 contusão) arranja algum motivo idiota para puxar briga com um personagem. Se for mulher, não haverá briga — mas os detalhes sórdidos do assédio ficam por conta da imaginação do Mestre. O troglodita também é um viajante de passagem e nenhum cidadão moverá um dedo para ajudar qualquer um dos dois.

Chegando a noite, já tendo conseguido o que precisavam, todos os personagens convergem para uma taverna. O local se encontra bem cheio, e a música e os gritos podem ser ouvidos a uma boa distância — até que a porta da taverna se abre e todos ficam em silêncio. Na entrada pode-se ver um homem alto, de cabelos negros e olhos escuros, trazendo uma maça presa ao cinto. Veste uma loriga completa de couro, exceto no braço direito, protegido por uma peça de armadura muito bem trabalhada — coisa finíssima, capaz de impressionar o mais habilidoso anão ferreiro! Um nome é sussurrado pelas pessoas à volta: "**Arkam**!"

Pouco antes que o estranho chegue ao balcão, é barrado por um truculento meio-orc. Seu "sotaque" deixa claro que está com algumas cervejas na cabeça: "Cê num é o tal di Arkam? Aquele

qui anda cos cavaleiros du Rei? Cê matô meu irmão, e agora eu qui vô ti matá." A resposta do tal Arkam é um único soco com o braço protegido pela armadura de metal, levando o brutamontes a espetacular nocaute.
Aproximando-se do balcão, Arkam sobe sobre ele e começa a falar:

*"Cidadãos de Tsuram, serei o mais breve possível. Duas filhas do Rei e meus colegas do Protetorado*

# LO SOMBRIO

*do Reino foram capturados. Procuro guerreiros e aventureiros para ajudar-me no resgate. Aqueles que vierem comigo serão bem recompensados."*

A balbúrdia toma conta do recinto; todos querem ajudar. Contudo, quando Arkam consegue falar novamente e revelar a localização dos prisioneiros, o silêncio impera.

*"As princesas e meus amigos foram levados para o... Castelo Sombrio!"*

Até o jogador mais imbecil vai notar a deixa. Caso os jogadores não se ofereçam para ajudar e tentem seguir seu caminho, a campanha prossegue sem esta aventura. Se você é um Mestre teimoso e quer que eles joguem "Resgate no Castelo Sombrio" de qualquer jeito, então os personagens vão encontrar apenas peste, morte e monstros selvagens por onde passarem — até que resolvam voltar para Tsuram. Se nem assim eles quiserem voltar, são alcançados por uma LEGIÃO de mortos-vivos e dizimados. Fim. Não se fala mais nisso.
Se os personagens decidirem ajudar, Arkam pagará uma refeição e quartos para esta noite. Pela manhã vai providenciar transporte e montarias, caso os personagens não os tenham. Por hoje, ele não responderá NENHUMA pergunta.

## Parte 2
## Viajando até a Toca do Leão

Com o nascer do sol os personagens serão acordados por Arkam, que insiste em partir o mais rápido possível. A esta altura, se fizerem as perguntas certas, Arkam poderá revelar o seguinte:

• O tal Castelo Sombrio tem esse nome porque foi construído entre cinco montanhas, de forma tal que a luz do sol nunca toca seus muros ou seu interior. Nenhum habitante da região aceitará levar ou acompanhar o grupo até lá, não importam os meios pelos quais se tente convencê-lo(s). O temor dos habitantes locais por aquele local é imenso. Suborno, ameaça, magia... nada disso funcionará.
• Entre as três filhas do rei, as duas que foram seqüestradas são conhecidas por praticarem magia. A mais velha é aprendiz do mago da corte.
• Os colegas capturados de Arkam possuem uma reputação tão grande no Protetorado do Reino

ILUSTRAÇÕES: MARCELO CASSARO

quanto ele próprio. São eles: **Allieny**, meio-elfa guerreira, namorada de Arkam;**Maerthenim**, anão ferreiro e guerreiro, um dos melhores armeiros conhecidos; **Julian**, mago de combate, criador da escola de magia das armas;**Selena**, arqueira humana, mas tão habilidosa quanto os melhores arqueiros elfos; **Stronghold**, gigante; **Janara**, a espadachim; e **Thierry**, o louco sortudo.

• Todos os tesouros encontrados podem ficar com os personagens, bem como armas e itens mágicos que estiveram no Castelo. Arkam deseja apenas salvar seus amigos e as princesas.

• O homem que capturou todos é conhecido como **Malkhot**, e existem rumores de que além de mago necromante, ele seja também um vampiro.

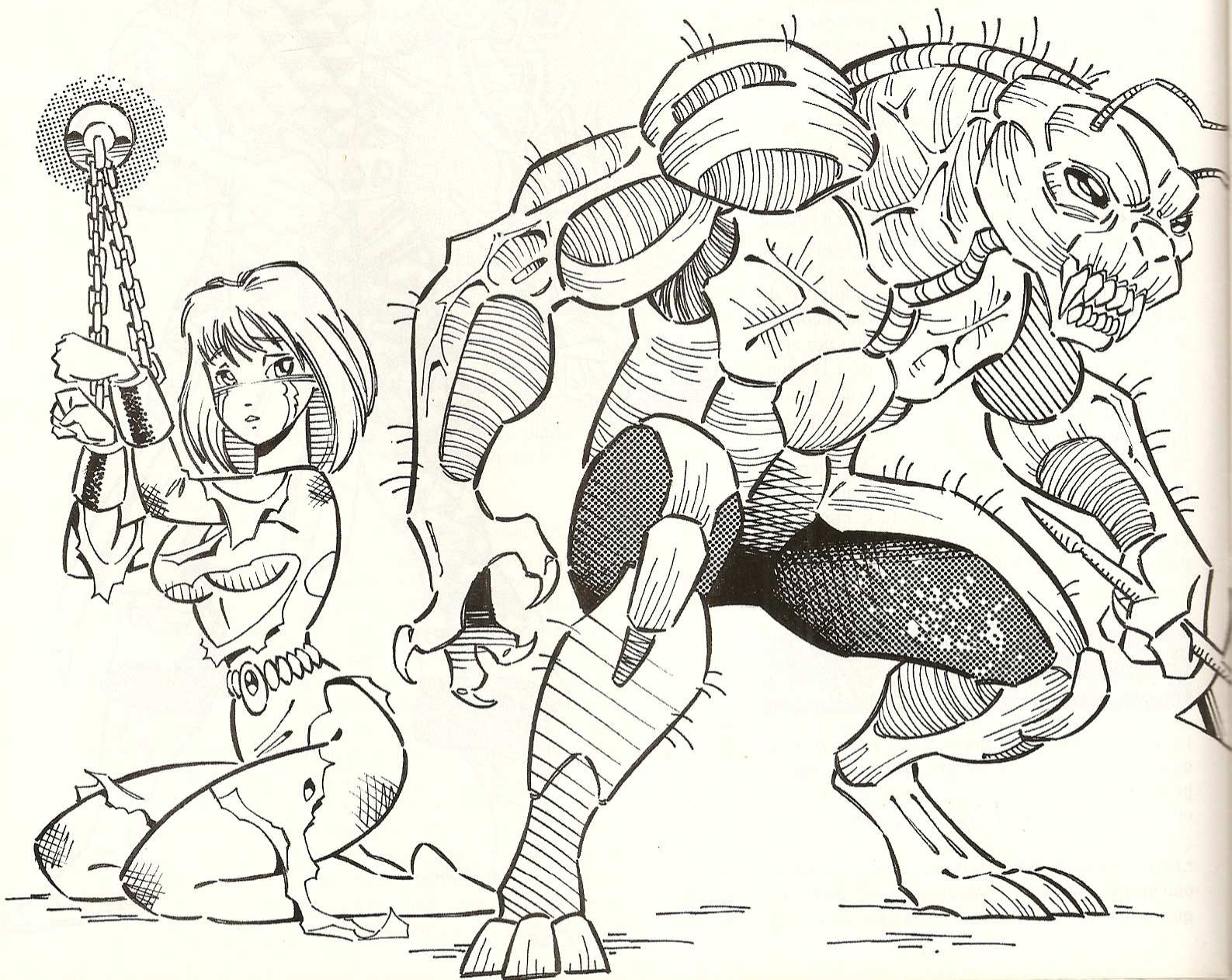
• A armadura estranha no braço de Arkam na verdade esconde seu braço amputado. É um item mágico, fabricado por seu avô, para que ele não ficasse mutilado após um episódio que ele NÃO vai comentar. Ele pode remover a peça para provar o que está dizendo. Com a palavra "retornai" o braço metálico volta para o lugar, recuperando a aparência de que existe mesmo um membro natural ali dentro. Pedidos de "faz de novo" serão solenemente ignorados ou negados.

A partir daqui, o Mestre pode fazer a viagem tão curta ou tão longa quanto desejar. A despeito disso, os personagens só conseguirão chegar ao Castelo Sombrio após o anoitecer.

## Parte 3 — Ação!

A viagem prossegue até que o grupo chegue às montanhas que cercam o hediondo Castelo Sombrio. A simples visão da estrutura macabra congelaria o sangue nas veias do mais valente guerreiro (Verificação de Pânico com redutor de -2; -4 se o personagem tiver as desvantagens Pacifismo ou Fobia à Morte ou aos Mortos, devido à aura de violência e morte que emana do lugar; personagens com Sadismo ou Sanguinolência não têm nenhum redutor na Verificação de Pânico).

Entrar no castelo não representa nenhuma dificul-

dade para os heróis (a menos, talvez, que falhem na Verificação de Pânico). Detalhes do interior do Castelo são definidos pelo Mestre. Os PCs devem libertar, um a um, todos os seqüestrados (as princesas, por motivos óbvios, serão salvas por último). O Mestre pode substituir ou incluir entre os prisioneiros quaisquer outros NPCs que desejar. Pode também aproveitar a chance para enfiar na aventura aquele PC chato que chega atrasado e pega o bonde andando...

Vigiando cada prisioneiro existe uma criatura mostruosa deixada ali por Malkhot. Esses guardiões sem mente não podem ser afetados por magias de controle mental ou controle de animais, mas outras mágicas funcionam de forma normal. O primeiro guardião tem ST 12, DX 14, IQ 8, HT 14; o guardião seguinte será sempre maior que o anterior, com 2 pontos a mais de ST e HT (a HT jamais ultrapassa 20). Todos os guardiões possuem NH 15 com suas respectivas armas. Têm Esquiva 5, DP 2 e RD 7. Sua armas são de qualidade superior, exceto as espadas, estas de altíssima qualidade (detalhes sobre qualidade de armas na coluna lateral da página 74 do Módulo Básico). Alguns guardiões possuem armas ou itens encantados com poder 15.

A ordem de libertação dos amigos de Arkam não faz diferença, mas três celas foram preparadas de uma forma especial: elas e seus respectivos corredores possuem nível 0 de mana, impossibilitando o uso de magia ou objetos encantados nos locais (a cela do mago Julian é uma delas; as outras duas serão escolhidas pelo Mestre). Os guardiões presentes nestas áreas não portam objetos mágicos.

Após derrotarem os últimos guardiões e libertarem a segunda princesa, os personagens descobrem que o plano de Malkhot era sacrificar as duas em nome de algum poder obscuro — do qual nem mesmo os heróis do Protetorado jamais ouviram falar. Nesse momento o vilão em pessoa aparece e inicia um feroz combate, revelando que os boatos eram verdadeiros: Malkhot é mesmo um vampiro, e agora quer o sangue dos PCs!

Se os PCs perderem a batalha, serão transformados em escravos zumbis, juntamente com o Protetorado; as princesas serão sacrificadas, o que aumentará o poder de Malkhot, condenando o reino.

Agora, se os personagens vencerem (e esperamos que sim) e destruírem o vampiro, vão assistir ao desmoronamento das montanhas que cercam o Castelo. Eles podem agora contemplar um belo amanhecer. Arkam e seus amigos agradecem pela ajuda e oferecem um trabalho como guardas deste castelo, até que o exército do Rei apareça para tomar conta do lugar. Aceitando ou não, os personagens receberão o combinado, uma recompensa do Rei (seja criativo, Mestre!) e todos os tesouros e bens encontrados no Castelo Sombrio.

Com o tempo a história dessa batalha épica se espalha, e os personagens tornam-se tão famosos quanto Arkam e o Protetorado.

*FLAVIUS*

## Arkam

**ST:** 16; **DX:** 15; **IQ:** 16; **HT:** 15
**Braço metálico: ST:** 20; **DX:** 16; **RD:** 10; 115 PVs
**Dano básico:** GDP 1d+1/2d -1; Bal 2d+2/3d+2
**Deslocamento:** 7
**Armadura:** Loriga DP2, RD2
**Esquiva:** 8; **Aparar:** 13; **Bloqueio:** 6
**Maça:** 2d+5/3d+5 por contusão
**Vantagens:** Reflexos em Combate, Ambidestro, Aparência (bonito), Força de Vontade +5, Reputação +4, Status +2, Riqueza (confortável), Antecedente Incomum: braço metálico (equivalente a um braço biônico, mas mágico), ST 20, DX 16, removível, encantado com Senha, Espada Fiel e Denominar (*GURPS Magia*, págs. 40 e 41).
**Desvantagens:** Senso do Dever (seu rei), Voto: Combater o Mal.
**Perícias:** Machado/maça 18*, Briga 18*, Cavalgar 15, Arremesso 17*, Medicina 15, Sobrevivência (Floresta) 16, Trato Social 18, Besta 15*, Naturalista 16, Rastreamento 15, Faca 16*, Espada de Lâmina Larga 15*, Natação 15, Alquimia 18, Ferreiro 16, Armeiro 15.
** Estas perícias têm bônus de +1 quando utilizadas com o braço metálico.*

## Malkhot

**ST:** 36; **DX:** 14; **IQ:** 18; **HT:** 20
**Dano básico:** GDP 4d-1; Bal 6d+1
**Deslocamento:** 8
**Armadura:** Loriga de escamas, DP 3, RD 4
**Esquiva:** 8; **Aparar:** 10 c/ braço, 8 c/ espada; **Bloqueio:** 5
**Montante (GDP):** 6d+2 corte, 4d+1 perfuração
**Vantagens:** Aptidão Mágica x3, Vampiro (*GURPS Fantasy*, pág. 123)
**Perícias:** Briga 16, Espada de Lâmina Larga 16.
**Mágicas:** Todas as necromânticas (*GURPS Magia*, págs. 63-66) com NH 16, Projétil de Maldição, Toque Mortal, Ilusão Complexa, Lampejo, Terror, Sono Coletivo, Vôo, Translocação e Escudo Anti-Projéteis, todas com NH 15, bem como seus pré-requisitos.

**Para os Mestres que não possuam *GURPS Fantasy* ou *GURPS Magia*, ou aqueles que se sentirem descontentes com as estatísticas de Arkam ou Malkhot, assumam que Arkam possui o braço direito e sua armadura é apenas uma peculiaridade; e Malkhot é um mago humano louco que conhece TODAS as magias do Módulo Básico.**

*GURPS Supers* apresenta uma coleção bastante completa de poderes, suficientes para simular as habilidades fantásticas de quase todos os heróis dos quadrinhos. Pois é, quase. Alguns foram esquecidos — e aqui você vai encontrar novos poderes para corrigir esse deslize. Vamos a eles.

# SUPERNOVO

*Poderes inéditos para GURPS Supers*

ILUSTRAÇÃO: ÁLVARO OMINE

### Energia Cinética — CN: 4

Você é capaz de energizar uma carta de baralho... isto é, qualquer objeto que caiba em suas mãos e arremessá-lo, causando 1d de dano de contusão por nível. É necessário fazer um teste para ativar o poder e outro para arremessar o objeto (usando a perícia de arremesso adequada). O dano do objeto arremessado é acrescentado ao dano do poder.

Você não pode comprar para este poder as ampliações Afeta Área, Leque, Raio Contínuo ou Fogo Contínuo. Entretanto, você pode fazer mais de um ataque por turno se o personagem é muito rápido, tem Coordenação Plena, Padrão de Tempo Alterado, ou com manobras como ataque total e ataque duplo (*GURPS Fantasy*, pág. 63, ou mais detalhes em *GURPS Martial Arts*). O alcance é igual ao de arremesso.

### Aura de Azar — 20 pontos/nível

Qualquer criatura que tentar atacá-lo de forma intencional estará submetida a um redutor de -1 por nível da vantagem, não importando a forma de ataque ou distância do atacante. O azar exerce efeito mesmo que você não esteja ciente do ataque. No caso de falhas críticas por parte do atacante, sempre acontecerá o pior com ele.

Este poder pode ser comprado até um máximo de 10 níveis. Não funciona em caso de ataques acidentais (um motorista bêbado que o atropela na rua), fenômenos naturais (tempestades, avalanches...) ou ataques que não sejam diretamente dirigidos a você (uma bomba que explode um prédio onde você havia entrado por acaso).

*Exemplo:* Gata Negra tem uma Aura de Azar +10. Enquanto ela se espreguiça felina no topo de um prédio, um atirador de tocaia tenta atingi-la de longe com um fuzil. Difícil, pois ele estará sujeito a um redutor de -10. Mais tarde, depois de escapar dos tiros, Gata Negra toma um trem. Devido a uma pane no controle de tráfego, outro trem vem no sentido contrário e os dois colidem. Gata morre na explosão. Seu poder de nada valia, pois não era um ataque dirigido a ela.

### Corpo de Furacão — 100 pontos

Você é um furacão vivo! Ainda pode falar, sua altura é a mesma e sua área é de 2 hexes. Sua velocidade é aumentada em 4 pontos e sua ST é dobrada enquanto estiver nessa forma. O furacão tem um "olho" (o hex central) onde é mais calmo.

Você é imune a ataques cinéticos, mas não a ataques energéticos (raios laser, relâmpagos...), fogo, ataques mentais ou magia. No caso de explosões, apenas o dano por concussão será computado. Exposição ao vácuo lhe causará 1d-1 pontos de dano por turno. Seu movimento sobre a água é normal — trate isso como a supervantagem Caminhar na Água. Você pode carregar objetos com suas "mãos", mas qualquer ação que não seja um ataque físico tem redutor de -4 (como segurar uma caneta sem que ela caia rodopiando pelo corpo), e tarefas delicadas têm -10 (escrever com essa caneta).

Você pode levantar/carregar qualquer coisa que esteja

dentro dos limites de sua ST. Seres vivos resistem com uma disputa de ST-5 contra sua ST: em caso de falha, ele estará à sua mercê, pois a vítima fica mentalmente atordoada, podendo ser arremessada longe ou mesmo atacada enquanto está no furacão. Após um turno de atordoamento, a vítima pode fazer um Teste de Vontade com redutor de -5 (subtraia 1 do redutor por turno).
*Ampliação Especial:* Concentrando-se durante 1 turno, você pode tornar-se uma brisa e passar através de frestas e espaços pequenos. Trate isso como a magia Corpo de Ar (*GURPS Magia*, pág. 31). + 35%.
*Ampliação Especial:* Os objetos que você segura se transformam em ar. +10% para nenhuma carga, +20% para carga leve, +50% para média e +100% para pesada.
*Ampliação Especial:* Você possui areia em seu interior. Os grãos de areia, movidos a altíssima velocidade, esfolam como lixa e provocam 1d de corte por turno. Qualquer criatura em seu interior estará cega, até conseguir dois sucessos consecutivos em teste de HT. +25%.
*Limitação Especial:* Você não consegue desativar o corpo de furacão. -20 pontos.

### Corpo de Eletricidade — 6 pontos/nível

Você é feito de eletricidade. Qualquer um que entrar no seu hex sofre 1d de dano por turno para cada 8 níveis. Quem atacá-lo com armas metálicas ou com as mãos nuas também sofre esse dano, sem considerar qualquer RD. Atacando com as mãos, você causa um ponto de dano adicional para cada 3 níveis da vantagem.
Você pode "entrar" em materiais condutores (fios e barras de ferro, por exemplo) e viajar a uma velocidade de 10 vezes superior à sua. Quando abandonar esses materiais, deve fazer um teste de Percepção Corpórea. Para sair de materiais condutores, ou quando passar próximo a eles, deve fazer um teste de ST-5. Ataques elétricos não lhe causam dano. Se você plugar-se a uma tomada, recupera 1 ponto de vida por turno.
*Ampliação Especial:* Você pode transformar objetos em eletricidade e carregá-los consigo. +10% para nenhuma carga, +20% para carga leve, +50% para média e +100% para pesada.
*Limitação Especial:* Você ainda conserva seu corpo normal e a eletricidade apenas passa através dele. Neste caso você não pode viajar por condutores, e também não precisa de testes de ST ao passar perto deles. O custo é reduzido para 5 pontos/nível.

### Ignorar Defesa Passiva — 20 pontos/nível

Muitos Supers têm uma DP muito alta, tornando muito difícil atingi-los. Esta vantagem faz com que seus ataques físicos (socos, chutes, garras...) tornem-se mais precisos, ignorando parte ou toda a DP do alvo. Cada nível desta vantagem permite ignorar 1 ponto de DP.
*Ampliação especial:* a vantagem também funciona com ataques de longa distância (raios, arremessos...). +30%.

*PETER KLAUS, Líder do Clã Camcarneyar*
*Colaboração de RENATO BARRETO, 2º em comando*
*Rio de Janeiro - RJ*

## SUPERENGRAÇADO!

**As vantagens (?) apresentadas a seguir são quase inúteis em jogo, mas todas bem engraçadas! Elas podem resultar em uma campanha estilo TOON ou DEFENSORES DE TÓQUIO — ou, se usadas com moderação, dar mais brilho a uma campanha séria. Também são bons poderes para coringas ou dois paus no universo de *Cartas Selvagens*.**

### Arroto Atômico — 1 ponto

O personagem recebe a extraordinária capacidade de emitir arrotos sonoros e malcheirosos à vontade, mesmo sem ter ingerido coisa alguma. Provoca redutor de -1 em testes de reação. Pode ser assumido com a desvantagem Hábito Detestável: Arroto.

### Controle Capilar — 3 pontos

O Super pode controlar o comprimento e a cor de seus cabelos e pêlos à vontade (boa alternativa para ter aqueles cabelos incríveis de heróis japoneses), ou até mesmo suprimi-los. Este poder não permite dar nenhum tipo de "comando" aos cabelos, fazendo-os atacar ou coisa assim. Pode ser usado como cobertura ou camuflagem, concedendo um bônus de +2 no teste desta perícia.
*Limitação especial:* pode alterar apenas cor *ou* comprimento. 1 ponto.

### Dedos Estralantes — 3 pontos

O Super tem a inexplicável, assombrosa e sobre-humana capacidade de estralar os dedos das mãos à vontade. Ótimo para dar efeito dramático antes de uma troca de sopapos. O uso desta vantagem confere um bônus de +1 em testes de Interrogatório e Intimidação.

### Fala Fabulosa — 5 pontos

O personagem pode falar até 2d+2 línguas de seres estranhos escolhidos pelo Mestre. Exemplos típicos são os Smurfs, Supermouses, Ursinhos Carinhosos, Babyssauros, Defensores de Tóquio e outros.

### Força Ampliada por Espinafre

Esta é uma limitação especial da vantagem ST Ampliada, que reduz seu custo para 1/3 do normal. Contudo, para ter acesso à ST Ampliada, o personagem deve engolir o delicioso conteúdo de uma lata de espinafre. Os efeitos duram 2d rodadas e, durante esse período, o personagem parece caolho, fuma cachimbo, usa roupa de marinheiro e fica cantarolando musiquinhas idiotas ("Porque sou o Marinheiro Cavaleiro Dourado! Pi-pi!").

### Identificação de Arroto — 3 pontos

O usuário pode determinar com 99% de certeza o último alimento consumido pela vítima, provocando-lhe um arroto. Alimentos exóticos, ou vários alimentos fortes ingeridos ao mesmo tempo (sanduíche de salame, repolho com ovo, cebola, anchovas...) podem impor redutores à chance de adivinhação. Concede um bônus de +1 em Venefício se o veneno estava contido no alimento.

### Orelhas de Abano — 1 ponto

O PC pode abanar as orelhas à vontade. Mas não pode voar, ao contrário do que ocorre com elefantes!

### Secagem de Folhas — 1 ponto

O Super pode secar e enrolar folhas já mortas de árvores. Mão na roda para fazer cigarros de palha!

### Senso Restrito de Direção — 1 ponto

Semelhante à vantagem Senso de Direção do Manual Básico, mas informa apenas onde é acima, abaixo, direita e esquerda. Inútil no espaço, onde estas direções dependem de pontos de referência.

### Supercontagem — 2 pontos

O personagem consegue saber, apenas com um olhar, o número exato de elementos em um conjunto — desde a quantidade de feijões em um saco até o número de moléculas em um copo d'água. Excelente para ganhar concursos!

### Superpintura — 2 pontos

Confere ao portador a capacidade de mudar as cores de qualquer objeto de dimensões iguais ou menores às do personagem. O efeito é permanente, e pode ser usado em apenas um objeto de cada vez. Não tem efeito sobre matéria viva (vale lembrar que a camada mais externa da pele humana é composta de células mortas).

### Umbigos Múltiplos — 1 ponto

O personagem tem numerosos umbigos espalhados por todo o corpo! O número de umbigos é igual a 1d+10. Semelhante a Membros Múltiplos, mas não concede nenhuma vantagem ao usuário. Custa 1 ponto ou, a critério do Mestre, confere a desvantagem Hediondo.

### Unhas Imutáveis — 1 ponto

As unhas do personagem não se alteram, não importando o quanto são cortadas ou roídas. Ideal para Supers nervosos!

*DRAGON THOR, PALADINO SAGRADO*
*Curitiba - PR*

A situação tá preta. A Rainha Beryl, uma poderosa vilã que habita a dimensão maligna conhecida como Negaverso, planeja despertar sua Suprema Imperatriz e dominar este mundo. Para isso ela precisa do Cristal de Prata, um artefato de imenso poder que está escondido em algum lugar de — adivinhem só! — Tóquio. Para encontrar o cristal ela envia seus vários comandantes demoníacos: Jedite, Neflite, Zyocite, Gastrite, Bronquite, Sinusite... hã, não é bem isso...

Vênus. Elas são as Guerreiras, que agora poderão combater também em AD&T — ADVANCED DEFENSORES DE TÓQUIO, o RPG de humor com super-heróis japoneses. Você não conhece o AD&T? Então faça seu pedido à Trama Editorial JÁ!
As vantagens e desvantagens a seguir foram criadas especialmente para os personagens da série *Sailor Moon*, mas podem ser usadas com quaisquer outros heróis. Cada item traz exemplos de super-heróis japoneses que apresentam essas vantagens ou desvantagens:

# TIARA LUNAR, AÇÃO!

*Sailor Moon e as Guerreiras em DEFENSORES DE TÓQUIO*

Quem poderá impedi-los? Acredite, são cinco garotinhas com pernas incrivelmente longas e saias incrivelmente curtas. Essa é a história de Sailor Moon, uma guerreira com roupa de marinheiro (pff... pff... he, he) que luta pelo amor e pela justiça após receber poderes de Lua, uma gata extraterrestre. Ela combate juntamente com as Sailors Mercury, Mars, Júpiter e

## DEFENSORAS DE TÓQUIO

### Serena, SAILOR MOON
**F1, H3, R1, A0, PdF5** (Tiara Lunar)
**Vantagens:** Combinação de Armas x4 (pode unir a Tiara Lunar com os ataques das outras quatro Guerreiras, em várias combinações), Recuperação Espantosa, Irmão Salvador (Tuxedo Mask), Gato Apaixonado (Kelvin), Mil Disfarces, Cura Para o Mal
**Desvantagens:** Grito Ridículo, Comercial, Choradeira, Identidade Secreta, Mentor Palpiteiro (Lua), "Muso" Metido a Besta (Tuxedo Mask)

### Amy, SAILOR MERCURY
**F1, H4, R1, A0, PdF1** (Borbulhas de Mercúrio)
**Vantagens:** Combinação de Armas x4, Paralisia-5 (Borbulhas de Mercúrio), Recuperação Espantosa, Gato Apaixonado (Richard), Inteligência
**Desvantagens:** Grito Ridículo, Comercial, Identidade Secreta, Mentor Palpiteiro, Delicadeza

### Raye, SAILOR MARS
**F1, H4, R3, A0, PdF4** (Fogo de Marte)
**Vantagens:** Combinação de Armas x4, Paralisia-2 (amuletos), Combinação de Armas x4, Recuperação Espantosa, Gato Apaixonado
**Desvantagens:** Grito Ridículo, Comercial, Identidade Secreta, Mentor Palpiteiro, "Muso" Metido a Besta (Tuxedo Mask)

### Lita, SAILOR JÚPITER
**F4, H4, R3, A0, PdF4** (Trovão de Júpiter)
**Vantagens:** Combinação de Armas x4, Recuperação Espantosa, Grandalhona
**Desvantagens:** Grito Ridículo, Comercial, Identidade Secreta, Mentor Palpiteiro

### Mina, SAILOR VÊNUS
**F1, H3, R1, A0, PdF4** (Raio Crescente)
**Vantagens:** Combinação de Armas x4, Recuperação Espantosa, Computador Sabe-Tudo (Artemis)
**Desvantagens:** Grito Ridículo, Comercial, Identidade Secreta, Delicadeza

### TUXEDO MASK
**F4, H5, R3, A2, PdF3** (Rosa Vermelha)
**Vantagens:** Espada (bengala), Sumiço Salvador, Recuperação Espantosa, Gata Apaixonada x2 (Sailor Moon, Sailor Mars)
**Desvantagens:** Identidade Secreta, Protegida Indefesa (Sailor Moon), Amnésia

• **Paralisia (10-50 pontos):** Um herói com esta vantagem pode usar um poder secreto (raio paralisante, cortina de fumaça, "borbulhas de mercúrio" ou coisa assim) para atrapalhar o inimigo. Para isso ele faz um ataque normal: se tiver sucesso, em vez de causar dano, reduz a Habilidade da vítima. Essa redução varia; cada 10 pontos gastos com a vantagem reduzem em 1 ponto a Habilidade do alvo. Se o herói gastou 30 pontos com Paralisia, por exemplo, poderá reduzir em 3 pontos a Habilidade de uma criatura. Não se pode gastar mais de 50 pontos em Paralisia. Qualquer criatura cuja Habilidade tenha chegado a 0 dessa maneira estará imobilizada, incapaz de mover-se. A paralisia dura apenas até o final do turno. Esta vantagem é possuída por Sailor Mercury, Sailor Mars, Shun de Andrômeda e outros super-heróis.

• **Mil Disfarces (20 pontos):** O herói com esta vantagem é um mestre dos disfarces instantâneos. Não pode copiar pessoas específicas, apenas mudar de roupa e corte de cabelo. Muito útil para disfarçar-se de faxineiro, professor, repórter, policial...
Este poder não funciona quando o personagem está em sua forma de herói — age apenas sobre a identidade civil. Esta vantagem é possuída por Sailor Moon, Ninja Jiraya e Change Phoenix, entre outros.

• **Cura Para o Mal (20 pontos):** O herói consegue eliminar o mal que há no coração das pessoas. Não é tão divertido quanto explodir os inimigos em mil pedacinhos, mas funciona. Afeta apenas seres humanos transformados em monstros, ou sob algum domínio mental. Não exige nenhum teste, mas só funciona em alvos paralisados, desacordados ou enfraquecidos (com menos de 5 pontos de vida). Vantagem possuída por Sailor Moon, Machine Man e outros.

• **Grandalhão (20 pontos):** Como os japoneses são baixinhos, heróis de grande estatura destacam-se bastante dos demais. Estes personagens serão sempre mais fortes — acrescente um dado ao dano que provocam por Força. Possuída por Sailor Júpiter, Cybercop Marte e outros.

• **Inteligência (20 pontos):** Coisa rara entre heróis japoneses! Este herói consegue pensar em outras maneiras de derrotar os monstros, além de tiros e

ILUSTRAÇÃO: ÁLVARO OMINE

pontapés. Se o monstro possui um ponto fraco óbvio, ele será capaz de encontrá-lo. Tem grandes conhecimentos sobre áreas diversas, sempre anda com pelo menos um livro debaixo do braço, tira boas notas na escola, sabe usar computadores e tudo o mais. Esta vantagem é possuída por Sailor Mercury e... e... perdão, mas não consigo lembrar-me de nenhum outro super-herói japonês inteligente!

• **Amnésia (-20 pontos):** O herói pouco ou nada sabe sobre seu passado. Não se lembra nem mesmo se é herói ou vilão. Não saberá quem são seus amigos e seus inimigos, e por isso não confiará em ninguém — ou pode acabar sendo enganado pelos vilões para lutar ao lado deles. O passado do personagem é conhecido apenas pelo Mestre, que pode reservar alguma desagradável surpresa para o futuro! Possuída por Tuxedo Mask, Cybercop Júpiter, Metalder e outros.

• **Choradeira (-10 pontos):** O herói é um tremendo chorão. Derrama caudalosos rios de lágrimas, ou abre o berreiro por qualquer coisinha. Possuída por Sailor Moon e TODOS os Cavaleiros do Zodíaco.

• **Delicadeza (-10 pontos):** O herói é... bem, digamos... sensível. Gosta de flores, olha-se muito no espelho, brinca com bonecas ou tende a usar armaduras cor-de-rosa. Fica escandalizado com a violência, e luta apenas em último caso. Se for uma heroína, isso não chega a ser tão sério, mas homens com esta desvantagem podem ser alvo de comentários maldosos ("Aí, boiola!"). Possuída por Sailor Mercury, Sailor Vênus, Shun de Andrômeda, Leyga, Cybercop Mercúrio e trocentos outros!

*PALADINO*

## GUERREIRAS MACHONAS

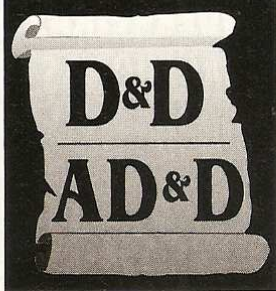
*Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* é um RPG humorístico em que os personagens são heroínas gostosíssimas, no melhor estilo Sonja, Psylocke, Vampira... ai, ai! Eis as fichas das Guerreiras para o sistema MMAD. Todas são personagens de 70 pontos. Os ataques especiais são testados com a perícia Atirar Coisas, e o dano que causam com eles ficam ao gosto do Mestre.

**SAILOR MOON**
**D10, F10, M10, Vs16, Vt10**
**Perícias:** Atirar Coisas +6, Correr de Salto Alto +3, Saltitar +3
**Vantagens e Desvantagens:** Fraqueza Pessoal (Demônios do Negaverso, Estudantes de República Travados, Tuxedo Mask), Paixão Secreta (Tuxedo Mask), Muito Sensível

**SAILOR MERCURY**
**D10, F8, M8, Vs16, Vt 8**
**Perícias:** Atirar Coisas +4, Manjar de Aparelhagem Técnica +4
**Vantagens e Desvantagens:** Muito Sensível

**SAILOR MARS**
**D10, F10, M16, Vs16, Vt10**
**Perícias:** Atirar Coisas +4, Correr de Salto Alto +2
**Vantagens e Desvantagens:** Paixão Secreta (Tuxedo Mask), Muito Sensível

**SAILOR JÚPITER**
**D10, F16, M10, Vs16, Vt12**
**Perícias:** Atirar Coisas +3, Correr de Salto Alto +1
**Vantagens e Desvantagens:** Tronco Volumoso, Muito Sensível

**SAILOR VÊNUS**
**D10, F8, M8, Vs18, Vt10**
**Perícias:** Atirar Coisas +3, Correr de Salto Alto +3
**Vantagens e Desvantagens:** Muito Sensível

O que o aventureiro de D&D e AD&D tem em comum com os Cavaleiros do Zodíaco, Guerreiros Celestiais, Samurai Warriors e demais "guerreiros movidos a energias transcedentais"? Resposta: eles são duros de matar!
Uma das críticas mais severas contra os sistemas D&D e AD&D são os famosos pontos de vida dos personagens; essa regra permite que um aventureiro de nível elevado sobreviva a vários golpes de espada, flechadas e mordidas de crocodilo, quando todos

***Aí está! Os Cavaleiros do Zodíaco como classe de personagem para D&D e AD&D. E vocês acharam que não seríamos loucos o bastante...***

# CÓLERA DO DRAGÃO!

**IMPORTANTE: neste artigo você encontrará regras opcionais (repito: OPCIONAIS) para utilizar os Cavaleiros do Zodíaco como classe de personagem. Se você leva a sério os mundos de D&D e AD&D e ficou ofendido com a idéia, então não leia. Aliás, se você leva a muito a sério QUALQUER jogo de RPG, então vá procurar outra revista ou então um bom psicanalista — porque nós, aqui, queremos mesmo é nos divertir!**

sabemos que um único ataque desses pode matar qualquer ser humano. De fato, usando essas regras, é impossível matar um guerreiro de 15º nível com um golpe de adaga; seriam necessárias, talvez, DÚZIAS de golpes!
Cavaleiros do Zodíaco também são assim. Lutadores que sofrem múltiplos ferimentos recebendo ataques que matariam qualquer pessoa normal — mas não apenas sobrevivem, como podem ignorar os ferimentos e continuar lutando como se nada houvesse acontecido. Coincidências demais, não?

## *CAVALEIROS SEM CAVALOS*

Embora os Cavaleiros da série de TV sejam modernos, sua história diz que eles existem desde os tempos antigos; isso é um tanto vago, mas podemos supor que eles remontam à Antiguidade Clássica. São, portanto, anteriores à Idade Média, e poderiam existir em um mundo de fantasia medieval.
O nome Cavaleiros do Zodíaco é apenas uma designação genérica para esses guerreiros dos deuses: eles não são cavaleiros (cadê os cavalos?) e nem do zodíaco, já que nem todos estão ligados a um signo zodiacal. Existem vários nomes para esses combatentes, indo de Guerreiros Deuses a Generais dos Mares — mas, já que precisamos mesmo chamá-los de alguma coisa, Cavaleiros do Zodíaco está bom.
O Cavaleiro é, basicamente, um tipo de paladino; um guerreiro escolhido pelos deuses para lutar por uma causa sagrada. Essa causa geralmente é a defesa do bem e a luta contra o mal, mas há deuses ambiciosos e malignos, que desprezam a humanidade e buscam a destruição ou conquista do mundo.
Além de servir a um deus, o Cavaleiro adota um símbolo de seu poder. Esse símbolo pode ser um animal, criatura fantástica (elas existem aos montes nos mundos de D&D e AD&D), personagem mitológico, signo, constelação ou corpo celeste. Vale lembrar que o cenário de cada campanha terá suas próprias criaturas, mitologias e constelações, quase sempre diferentes das nossas.

O Cavaleiro recebe ordens de um sumo-sacerdote de seu deus, como Hilda, a clériga de Odin; ou diretamente de um avatar, a encarnação do poder de um deus, que caminha entre os mortais, como é o caso de Athena e Poseidon (mais detalhes sobre avatares em DB #18). Cada um desses representantes divinos comanda um secto de 1d6+6 Cavaleiros.

### *O Cosmo*

O poder de um Cavaleiro do Zodíaco não vem dos deuses; vem do Cosmo, uma misteriosa energia universal (mais uma!). Por esse motivo, ao contrário do que aconteceria com um paladino, o Cavaleiro não perde seus poderes se trair a confiança de sua divindade — mas perderá o direito a qualquer ajuda divina, e também sua armadura de ouro, que vai abandonar seu corpo. Será, além disso, caçado sem piedade pelos outros Cavaleiros. Alguns deuses permitem que o renegado conserve a armadura ainda por algum tempo, dando-lhe a chance de arrepender-se enquanto tem chance.
Em termos de D&D e AD&D, o Cosmo é considerado mágico para todos os efeitos. Coisas como proteção, detecção e cancelamento de magia irão funcionar normalmente com ele.

### *Níveis de Experiência*

Os Cavaleiros usam a mesma Tabela de Experiência das classes paladino no AD&D e elfo no D&D.
Eles dividem-se em Cavaleiros de Bronze, Prata e Ouro. Essa classificação nada tem a ver com a cor de sua armadura, e sim com seu poder — ou seja, seu nível de experiência. Cavaleiros de 1º nível são de Bronze; quando atingem o 9º nível, tornam-se Cavaleiros de Prata; e, ao alcançarem o 18º nível, são Cavaleiros de Ouro.
O Cavaleiro do Zodíaco usa d10 como Dado de Vida no AD&D e d8 no D&D. Suas tabelas de ataque, TAC0, jogadas de proteção, testes de resistência e demais características são iguais aos do paladino no AD&D ou elfo no D&D (em *Dungeons & Dragons* podem surgir dificuldades para montar um Cavaleiro de nível muito elevado: adote suas próprias regras).

ILUSTRAÇÕES: MARCELO CASSARO

e Luta livre: ele reflete o rigoroso treinamento em artes marciais e combate desarmado dos Cavaleiros.
Se o sistema de perícias de AD&D estiver sendo utilizado, será obrigatório que os Cavaleiros sejam especialistas tanto em Boxe quanto em Luta Livre. Quem tem acesso a suplementos importados de AD&D como o *Complete Fighter's Handbook*, *Player's Options: Combat & Tatics*, e talvez até o raro *Oriental Adventures*, da Primeira Edição, pode usar quaisquer regras de combate desarmado e artes marciais que desejar.

### Percepção do Cosmo

Um Cavaleiro pode sentir a presença de outro Cavaleiro a até 20 metros de distância, ao se concentrar em uma direção específica. Pode fazer isso quantas vezes quiser, mas cada tentativa dura uma rodada. Com este poder também é possível perceber o nível de experiência aproximado de outro Cavaleiro, com 1d4 de margem de erro ("Puxa, ele tem um Cosmo muito poderoso...").

### Velocidade da Luz

Não, os Cavaleiros não se movimentam à velocidade da luz — mas eles são mesmo MUITO rápidos. Para cada três níveis de experiência, um Cavaleiro pode realizar um ataque extra por round. Isso significa que um Cavaleiro de 3º nível pode atacar duas vezes em uma mesma rodada, enquanto um Cavaleiro de 18º nível ataca sete vezes!

### Auxílio dos Deuses

Durante uma batalha ou situação particularmente difícil, o Cavaleiro pode invocar a ajuda dos deuses para aumentar seu Cosmo. Se seu deus estiver disposto a atender o pedido (1 em 1d6), o Cavaleiro eleva seu Cosmo e aumenta temporariamente seu nível de experiência em 1d6 níveis, recebendo todos os benefícios, durante 2d6 turnos. Isso não pode ser tentado mais de uma vez por semana.

### A Armadura de Ouro

Cavaleiros são proibidos de usar armas, escudos e armaduras de qualquer tipo — a menos que tenham sido presenteadas pelos deuses. O personagem irá se tornar um legítimo Cavaleiro apenas depois de conquistar sua armadura de ouro (apesar do nome, nem todas são douradas), geralmente depois de uma árdua jornada, uma vida de treino rigoroso ou um grande torneio.
A armadura de ouro é um artefato formidável. De certa maneira, é uma criatura viva em simbiose com

### Restrições

Ser Cavaleiro não é para qualquer um! Um personagem não poderá ser um Cavaleiro se tiver Força, Destreza, Constituição e Sabedoria inferiores a 15. Por isso existem tão poucos. Como acontece com os paladinos, apenas humanos podem ser Cavaleiros.
Cavaleiros do Zodíaco lutam sempre de mãos vazias. Eles são proibidos de usar armas, escudos e itens mágicos de ataque, a menos que esses itens tenham sido entregues pelos deuses ou seus representantes.

### Jogadas de Proteção

Como os paladinos, os Cavaleiros têm um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção ou testes de resistência.

### Combate Desarmado

Todos os Cavaleiros sabem lutar sem armas, com socos e chutes. Seus ataques causam 1d6 pontos de dano, mais ajustes pela Força. Esse dano é bem superior àquele explicado no *Livro do Mestre*, nos capítulos sobre Boxe

### Ataque Especial

A partir do 3º nível o Cavaleiro pode realizar um ataque especial com a energia de seu Cosmo. Para todos os efeitos, esse ataque é tido como mágico.
A natureza exata do ataque muda de Cavaleiro para Cavaleiro, à escolha do jogador. Pode ser fogo, frio, luz, eletricidade ou pura energia cósmica, sendo esta a forma mais comum. Não importa qual seja essa natureza, o ataque causa 1d6 pontos de dano por nível de experiência do Cavaleiro — até um máximo de 10d6 — ou metade, se a vítima tiver sucesso em uma jogada de proteção ou teste de resistência contra sopro de dragão. O ataque tem a forma de um cone, com 24m de comprimento e 9m de largura na base. Pode ser usado uma vez por dia para cada três níveis de experiência (um Cavaleiro de 6º nível tem dois ataques especiais por dia, um de 9º nível tem três, e assim por diante).
Um Cavaleiro consegue automaticamente suas jogadas de proteção/testes de resistência quando atacado com a mesma forma de ataque especial que utiliza.

## *Poder Secundário*

A partir do 8º nível, o Cavaleiro pode utilizar um poder especial secundário. O tipo exato de poder é escolhido pelo jogador, com permissão do Mestre. Abaixo estão algumas sugestões:

• Um segundo ataque especial, diferente do primeiro, também uma vez por dia para cada três níveis de experiência. Dessa forma um Cavaleiro poderia ter, por exemplo, ataques de fogo e de gelo — como Hagen de Merak. O Cavaleiro recebe também as imunidades contra a nova forma de ataque, conseguindo automaticamente suas jogadas de proteção.

• Cura pelas mãos, como o poder dos paladinos. Com o toque de suas mãos o Cavaleiro pode restaurar 2 pontos de vida para cada nível de experiência, em si mesmo ou em outra pessoa, uma vez por dia. Ayoria de Leão possui este poder.

• Ilusão fantasma. Idêntico aos feitiços Força Ilusória de D&D ou Força Fantasmagórica de AD&D. Pode criar na mente da vítima a ilusão de uma morte horrível, obrigando-a a ter sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra feitiços para resistir. Desnecessário dizer que este poder é possuído por Ikki de Fênix.

• Controle de animais. O Cavaleiro controla um bando de 3d8 pequenos animais com 1 Ponto de Vida cada, como morcegos e ratos; 1d8 animais de 2 Dados de Vida, como lobos e cobras; ou um único animal de até 5 DVs, talvez um urso, leão ou pantera. O Mestre só deve conceder esse poder se o Cavaleiro usa esse tipo de animal como seu símbolo (Cavaleiro de Morcego, Cavaleiro de Urso...). Monstros fantásticos como grifos, pégasos e unicórnios serão permitidos apenas com aprovação do Mestre. Entre os Cavaleiros que têm esta habilidade estão Fenrir (que controla lobos) e Jamian (corvos).

• Paralisia. O ataque paralisante pode ser feito com o uso de correntes (Shun de Andrômeda), cordas de harpa (Mime de Benetona), música de flauta (Sorento de Sirene), poder mental (Shaka de Virgem) ou demais maneiras que o jogador inventar. Qualquer que seja o modo de execução, o efeito é igual ao do feitiço Prender/Imobilizar Pessoas. Pode ser usado três vezes por dia.

• Qualquer feitiço mágico ou clerical, de até 3º nível, três vezes por dia.

Poderes secundários diferentes podem ser adotados. Como sempre, a decisão final cabe ao Mestre.

## *O Sétimo Sentido*

A partir do 14º nível o Cavaleiro atinge o Sétimo Sentido. Ele passa a perceber o mundo à sua volta através do Cosmo, sem a necessidade de ver, ouvir, cheirar ou tocar. Luta normalmente mesmo quando privado dos sentidos normais (não sofre penalização por escuridão ou cegueira), pode ver coisas invisíveis e jamais é enganado por ilusões. Oponentes não recebem qualquer bônus ao atacá-lo pelas costas. Além disso, também pode detectar magia.

## *Poder Extraordinário*

A partir do 18º nível, quando o personagem já é um Cavaleiro de Ouro, ele recebe um poder extraordinário. Abaixo temos algumas sugestões:

• Outra Dimensão. O Cavaleiro pode transportar até 1d6 criaturas que estejam a até 20 metros para outro plano de existência. Se a criatura está sendo banida contra a vontade, ela tem direito a uma jogada de proteção/teste de resistência contra feitiços para evitar o transporte. Saga de Gêmeos, Shaka de Virgem e Máscara da Morte têm este poder, que funciona três vezes por dia. É permitido apenas um plano por Cavaleiro (Shaka pode enviar pessoas para os Nove Infernos, mas não escolher qual deles; a escolha é feita pela vítima).

• Teleportação. O Cavaleiro pode teleportar até 1d6 criaturas para qualquer lugar conhecido (mas não para outros planos), três vezes por dia. Se a criatura não deseja ser teleportada, ela tem direito a uma jogada de proteção/teste de resistência contra magia. Mu de Áries tem esta capacidade.

• Destruição dos Cinco Sentidos. O Cavaleiro destrói os cinco sentidos de uma criatura, se ela falhar em uma jogada de proteção/teste de resistência contra magia. Ela não pode mais ver, ouvir ou sentir nada através de seus sentidos normais (se tiver o Sétimo Sentido, isso não a afeta), e também não pode invocar magias. Pode ser usado três vezes por dia, e a duração é de 6 rodadas + uma rodada por nível do Cavaleiro. Shaka de Virgem e Saga de Gêmeos podem destruir os cinco sentidos.

• Dano Extraordinário. O Cavaleiro causa dano dobrado com seu ataque especial. Se tiver mais de um, apenas um deles é afetado. Muito provavelmente este poder é possuído por Ayoria de Leão, Aldebaran de Touro e outros.

Como no caso do ataque especial e poder secundário, outros poderes extraordinários podem ser adotados pelo Mestre.

# *CAVALEIROS EM CAMPANHA*

O Mestre deve lembrar-se de que Cavaleiros são poderosos e podem facilmente desequilibrar a campanha. Um único Cavaleiro pode matar um pequeno grupo de personagens de mesmo nível ou até um dragão, sozinho, de mãos vazias! Aconselhamos ao Mestre que não permita misturar Cavaleiros com personagens "normais". Da mesma forma, os monstros "comuns" podem mostrar-se muito fracos para enfrentar tais personagens: como na série de TV, recomenda-se que em uma campanha de Cavaleiros os inimigos também sejam Cavaleiros.

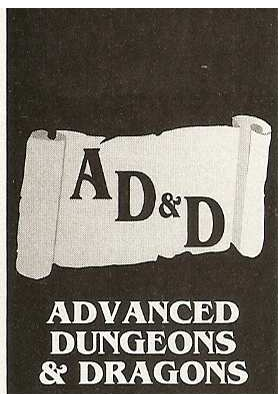
Ao planejar sua campanha, o Mestre também precisa ter em mente que há poucos Cavaleiros no mundo — apenas 1d6+6 para cada deus existente. Eles não são encontrados aos montes por aí, bebendo cerveja nas tavernas! E quanto mais alto o nível, mais raros eles se tornam: não deve existir no mundo inteiro mais que doze Cavaleiros de Ouro, acima do 18º nível, a exemplo do que acontece na série.

*PALADINO*

o Cavaleiro que a usa. Fornece CA 3, com um bônus mágico de +1 para cada dois Níveis de Experiência do Cavaleiro, mais os bônus de Destreza. Isso quer dizer que um Cavaleiro de 1º nível com Destreza 15 (valor mínimo exigido) usando uma armadura de ouro terá CA 2, enquanto um Cavaleiro de 10º nível com a mesma Destreza e usando a mesma armadura terá CA -3. Isso explica porque Cavaleiros de alto nível são tão difíceis de ferir.

Se o usuário de uma armadura de ouro sofre um ataque mágico que causa dano (Bola de Fogo, Relâmpago, sopro de dragão...), deve fazer sua jogada de proteção/teste de resistência. Se falhar sofre apenas metade do dano; e, se tiver sucesso, não sofre dano NENHUM. Essa proteção não funciona contra outros tipos de feitiço, exceto Míssil Mágico/Dardos Místicos: a armadura de ouro tem 40% de chances de deter esse feitiço.

A armadura é desenhada para não restringir os movimentos, e portanto não causa qualquer penalização em combate desarmado. Quando não está sendo usada, fica guardada em um cofre ou assume a forma de um símbolo. Assim que ordenada por seu Cavaleiro, a armadura se desmonta e suas peças encaixam-se à volta do corpo em apenas um round. Essa é a única maneira de vestir uma armadura de ouro: armaduras roubadas não podem ser vestidas por outras pessoas, a menos que seja esse o desejo dos deuses.

Algumas armaduras (10%) acompanham itens mágicos de imenso poder. Quase sempre são armas ou escudos, mas outros objetos com poderes diferentes podem existir.

Toril é o mais vasto dentre os mundos de AD&D. Parte dele é mostrada em ***Forgotten Realms - Os Reinos Esquecidos*** e ***As Ruínas de Undermountain***, lançados no Brasil pela Abril Jovem. No exterior, muitos suplementos expandem o mundo de Toril e acrescentam vários outros cenários: império subterrâneo de Menzoberranzan, reino oriental de Kara-Tur, e outros.
Um desses "submundos" de Toril é ***Al-Qadim***. Um exótico reino árabe, baseado nas lendas das mil-e-uma-noites, com seus supremos sultões, lindas odaliscas, gênios com poderes cósmicos, tapetes voadores e tudo o mais. *Al-Qadim* é citado vagamente em *Forgotten Realms*, mas pelo menos por enquanto não há planos para o lançamento deste mundo em português.
"O Tesouro de Ankhara" é uma aventura que tem como objetivo dar aos jogadores pelo menos um gostinho deste fascinante cenário. Foi planejada para 4 a 6 aventureiros de nível 5-7 (cerca de 20 a 40 níveis de experiência no total). Seria interessante a presença de ladrões e magos, assim como guerreiros com armas +1 no mínimo, para melhorar as chances de sobrevivência. Também recomendamos ao Mestre uma leitura prévia do capítulo sobre gênios do *Livro dos Monstros*, especialmente os djinns e efreetis. A aventura pode ter início em qualquer ponto de Toril.

# O TESOURO DE ANKHARA

ILUSTRAÇÕES: ANDRÉ VALLE

## Parte 1
## VEJAM OS SAPATOS DELE!

Só para não perder o costume, esta aventura se inicia na taverna local. Pois é, sempre a taverna, mas fazer o quê? Nos mundos de AD&D não tem cinema, danceteria, pizzaria, McDonalds'...
Nossos heróis estão fazendo o que quer que costumem fazer na taverna. Bebendo vinho ou cerveja, conversando, ouvindo os bardos, cantando as raparigas... isso é problema deles. Tudo vai bem até que um súbito silêncio cai sobre todos, que olham espantados para o grupo que acaba de entrar...
Um homem de barba cinzenta, trajando roupas estranhíssimas para a região. Parece vestir um tipo de pijama claro, adornado com numerosas e finas estampas. Sobre a cabeça traz um turbante com pedras preciosas. Seus sapatos têm pontas longas e recurvadas. Na cintura, uma espada diferente de qualquer outra que os personagens tenham visto — a bainha é recurvada como um quarto de lua, e o cabo ornamentado com brilhantes.
Com ele há duas mulheres lindíssimas, vestidas como dançarinas, com seda e ouro. Seus cabelos longos e negros estão presos em rabos de cavalo, e mesmo através dos véus delicados que ocultam seus rostos é possível notar sua exótica beleza. Não parecem estar realmente dançando, mas seus movimentos suaves são carregados de graça e sensualidade.
Depois de alguns comentários como "o circo deve estar na cidade" e "vejam só os sapatos dele", todos na taverna quebram o silêncio e voltam a conversar (embora muitos não consigam tirar os olhos das dançarinas). O homem olha em volta, caminha até onde estão os personagens e senta-se com eles. As mulheres ficam de pé, ao seu lado.

*"Prezados senhores* — diz ele com um largo sorriso e estranho sotaque, antes que alguém consiga protestar. — *Não podem imaginar meu prazer. Meu nome é Salini Alan, e viajei por metade deste mundo para*

*encontrá-los. Cruzei cem dunas de todos os tamanhos, escalei sete montanhas e atravessei sete lagos para encontrar os mais valentes guerreiros que meu reino já teve a honra de conhecer."*

**SALINI ALAN, humano, mago 17: Categoria de Armadura: 0; Movimento: 12; TAC0 15; Número de Ataques: 1; Dano com feitiços; For 12, Dex 15, Con 15, Sab 13, Int 19, Car 16; Tendência: Neutro**
***Pontos de Vida: 47***

O mago Salini Alan é descrito em detalhes no pôster-aventura "TRIUNPHUS, Um Bom Lugar para Morrer" (DRAGÃO BRASIL #19). Se você foi louco o suficiente para perder essa edição, não se desespere — esta aventura pode ser jogada assim mesmo.

Os brados do homem podem ser ouvidos em toda a taverna, e os demais freqüentadores gargalham. Os jogadores podem achar que o velho é louco, e talvez desejem chutá-lo para longe de sua mesa. Antes que façam isso, Salini ergue uma mão e todas as luzes da taverna subitamente se apagam. Sobra apenas uma suave luz esverdeada, proveniente de uma pequena chama verde que arde bem no centro da mesa onde estão os personagens.

Todos na taverna, em vez de fugirem assustados, interrompem o que estão fazendo e olham para o velho de sapatos esquisitos como que hipnotizados. Os personagens também sentem-se calmos, como se subitamente fascinados com a história louca do forasteiro. Qualquer personagem que deseje resistir deve ter sucesso em um teste de resistência à magia com redutor de -4.

*"Havia muitos verões quando Izgonud al Kalesh passou pelas torres do forte de meu amigo sultão, Ak-Sahim. Este mago terrível, portador da Pedra das Cinco Luas e do Cetro do Poder Incomensurável e Enigmático, realizou no passado diversas ações contra o povo de Al-Kalishto. Nada parecia capaz de derrotar o feiticeiro, pois o Cetro do Poder Incomensurável e Enigmático o tornara quase indestrutível. O mago Izgonud foi derrotado por um grupo de aventureiros, muito parecido com o que aqui se encontra, e seus artefatos foram destruídos para sempre.*

*"Com a derrota do mago, o exército de Ak-Sahim conseguiu derrotar os guardas mortos-vivos de Izgonud e vencer o tirano. Depois disso, o deserto engoliu o palácio de Izgonud, enterrando para sempre suas maldades. Antes de ser envolto pelas areias, contudo, o mago jurou vingança contra o reino."*

Enquanto conta sua história, o velho gesticula bastante para prender a atenção de todos à sua volta. Acende um cachimbo esquisito, dá uma ou duas tragadas, e sua fumaça de odor exótico envolve o lugar.

*"Muitos anos depois, quando o sol e a lua estavam na posição ideal, viajantes disseram ter visto Izgonud no deserto, na região onde as lendas dizem estar seu castelo.*

*"Naquela noite, dias atrás, o espírito do feiticeiro visitou meu amigo sultão, dando-lhe um ultimato. Ele deveria receber o comando do reino, ou destruiria as reluzentes torres do castelo do sultão. Meu rei pensou tratar-se de ameaça vazia, mas naquela noite o feiticeiro roubou-lhe a Esfera de 1001 Demônios.*

*"O feiticeiro concedeu ao sultão um prazo de sete noites para entregar-lhe suas terras, ou ele soltará os demônios sobre meu reino. O grão-mago Ashmed tentou invadir o palácio de Izgonud, somente para encontrar a derrota nas mãos do infame feiticeiro. Quase morto, Ashmed relatou que o feiticeiro havia se aliado a um efreeti, um gênio do fogo. Como última esperança, ele conjurou o Ovo dos Desesperados e pediu a mim que o encontrasse. Por um preço módico, e levando em conta minha antiga amizade com o sultão, concordei em ajudá-lo.*

*"E então eu viajei por várias terras à procura de vocês."*

Nesta altura alguns personagens já podem estar querendo desconversar e fugir, pois efreetis não são as coisas mais delicadas e dóceis do mundo. Caso um deles tente levantar da mesa, Salini Alan apenas avisa para tomarem cuidado com o chão.

Salini aponta para a bolsa de um dos personagens e pede que ele a examine. Para a surpresa geral, há um pequeno ovo de marfim ornamentado ali dentro.

*"Eis o Ovo dos Desesperados* — aponta o velho. — *Vocês são os escolhidos."*

Antes que qualquer um possa tentar dar uma desculpa e sair de fininho, Salini avisa novamente para tomarem cuidado onde pisam. Neste ponto, o Mestre deve avisar aos jogadores que estão sobre um grande tapete voador, voando sobre o deserto. Isso mesmo, um TAPETE VOADOR!

Caso os jogadores perguntem como foram parar lá, e onde estão as outras pessoas da taverna, o Mestre irá lembrar aos jogadores sobre a estranha fumaça do cachimbo que envolveu todos. As duas "dançarinas" que acompanham Salini são na verdade djinns, ambas a serviço do mago, servindo como guarda-costas; elas usaram seus poderes ilusórios para impedir que os aventureiros percebessem o vôo, até que fosse tarde demais. Agora, a fria brisa noturna do deserto dissolve a névoa e revela as dunas imensas que passam velozes sob o tapete.

## Parte 2
## O PALÁCIO DO SULTÃO

A viagem continua pelo restante da noite. Salini sugere que todos durmam, pois terão que estar descansados para o que virá. Se algum personagem tentar qualquer tolice, como atacar o mago ou as djinnis, será primeiramente avisado para comportar-se: se insistir, será jogado fora do tapete por uma lufada de vento e cairá nas dunas abaixo, sem

sofrer dano, mas devendo percorrer o restante do caminho a pé.

Na madrugada seguinte o tapete voador chega ao palácio do sultão. É diferente de qualquer castelo que os jogadores já tenham visto, com torres imensas, encimadas por cúpulas douradas. À sua volta estende-se uma cidade de tendas e barracas coloridas. O comércio é intenso junto aos muros do palácio, onde um grande bazar está instalado.

O tapete sobrevoa a cidade, ultrapassa as muralhas e pousa suavemente nos exuberantes jardins do palácio. Lá, esperando por sua chegada, um homem ricamente vestido vem acompanhado por várias mulheres vestidas como odaliscas, além de guardas com cimitarras (todos guerreiros entre 3º e 5º nível) e um homem alto em trajes de mago, com o rosto oculto por uma máscara negra.

— *Você conseguiu, Salini, meu amigo* — diz o homem, com alegria.

— *Certamente, Ak-Sahim. Nenhum favor é grande demais para um camarada. Agora, sobre o pagamento...*

— *É claro, seu velho mercenário* — concorda Ak-Sahim, batendo palmas. Uma das odaliscas adianta-se. — *Eis uma de minhas esposas, como combinamos. Trate-a bem, Salini; é uma de minhas favoritas.*

Após despedir-se de Salini e de sua esposa, que desaparecem nos céus a bordo do tapete mágico, o sultão dá boas vindas aos personagens. Convida todos a entrar no palácio, onde um soberbo "café-da-manhã" os aguarda: iguarias de regiões distantes são servidas pelas muitas esposas do sultão, enquanto criados musculosos refrescam o aposento com grandes abanadores de plumas.

O sultão senta-se na cabeceira da mesa, tendo ao seu lado o homem de manto — que não come nada, e permanece em misterioso silêncio. É o grão-mago Ashmed, um mago de 19º nível.

O sultão começa a explicar:

*"Como Salini Alan certamente explicou-lhes, o feiticeiro Izgonud roubou a Esfera dos 1001 Demônios e planeja libertar seus horrores sobre este reino, a menos que eu lhe entregue o poder. Ashmed, meu grão-mago, tentou invadir seu palácio e recuperar o artefato, mas descobriu tarde demais que o feiticeiro tem sob seu comando um efreeti — um gênio do fogo. Eles invocaram sobre um cristal um feitiço que anula a magia de quaisquer habitantes ou criaturas do deserto, exceto eles próprios. Ashmed é um dos magos mais poderosos de Al-Qadim, mas nenhum de seus poderes funciona no interior do castelo de Izgonud. Escapou com vida por puro milagre, mas foi horrivelmente queimado pelas chamas mágicas do efreeti e agora usa este manto para encobrir suas feições arruinadas.*

*"Meus exércitos? A magia do perverso efreeti acabaria com todos facilmente. Somente um grupo pequeno, porém poderoso, poderia entrar no palácio e ultrapassar suas defesas. Destruam o cristal que anula os poderes de Ashmed — ele fará o resto.*

*"Se tiverem sucesso, saberei recompensar cada um de vocês com generosidade. O que seus corações desejam? Ouro e jóias? Objetos mágicos? Ou quem sabe uma de minhas esposas? Pensem nisso, mas sejam breves: o prazo imposto pelo maligno Izgonud esgota-se esta noite."*

O sol vai nascer em menos de uma hora. Os personagens que não dormiram a bordo do tapete e que desejarem descansar para memorizar magias devem fazê-lo agora. Os outros podem conseguir permissão do sultão para conhecer a cidade e visitar o bazar, mas serão acompanhados por 1d6 guardas. O sultão sugere apenas que não se demorem: afinal, Izgonud pretende libertar 1001 demônios sobre a cidade onde eles se encontram...

O bazar é um lugar interessante para fazer muito *Roleplay*, negociando, barganhando e pechinchando com os mercadores. Praticamente qualquer coisa pode ser comprada (um personagem esperto pode encontrar vários objetos exóticos que são baratos aqui, mas podem atingir preços elevados em outras partes de Toril). Não há itens mágicos à venda no bazar, exceto poções — e nem todas têm funcionamento garantido.

## Parte 3
## Atacar, Macacada!

Antes do entardecer, os personagens são conduzidos através do deserto pelo silencioso grão-mago Ashmed e alguns guardas. A viagem termina em um determinado grupo de dunas, quando o mago aponta para uma torre que parece brotar como um caule sinistro. Ainda em silêncio, o grão-mago aponta um dedo para o chão: palavras surgem na areia, como se escritas por um dedo invisível:

*"Esta torre é o que restou do castelo de Izgonud, após ser devorado pelas areias do deserto. Aquela janela é a única entrada. Até aqui minha magia impediu que o feiticeiro nos detectasse, mas a partir deste ponto a antimágica do cristal cancela meus poderes. Vocês devem continuar sozinhos. Correrei em seu auxílio assim que destruírem o cristal."*

Quando os personagens terminarem de ler a mensagem, o grão-mago e os guardas já terão sumido sem deixar sinal. Resta-lhes apenas avançar na direção da torre. Nada acontece até chegarem à metade do caminho... quando são atacados por um bando de macacos armados com pequenas cimitarras!

**MACACOS VOADORES: Inteligência: Baixa (5-7); Tendência: Cruel; Categoria de Armadura: 5; Movimento: Vn 36; Dados de Vida: 2; TAC0: 18; Número de Ataques: 2; Dano: 1d4+1; Experiência em Pontos: 25 XP cada**

Estes macacos são invisíveis até o momento em que

fazem seu primeiro ataque. Nesse instante já estarão à volta dos personagens, e não poderão ser atacados com magias de área como Relâmpago e Bola de Fogo. Um dos macacos é o líder e consegue disparar uma vez por dia uma pequena Bola de Fogo, causando 4d6 pontos de dano.
Passando pelos macacos voadores, os personagens chegam até a janela da torre e entram na fortaleza enterrada do mago Izgonud. Detalhar o interior do castelo fica por conta de cada Mestre — os personagens podem percorrer uma vasta dungeon com muitos aposentos e corredores, povoada de monstros do deserto; ou então apenas acabar diretamente na ante-sala do feiticeiro.

## Parte 4
## Batalha Final

Antes de chegar ao aposento onde estão Izgonud e seu efreeti, os personagens devem passar por uma pavorosa ante-sala. Está repleta de esqueletos, restos de todos os guerreiros que enfrentaram Izgonud e não sobreviveram.
Com a aproximação dos aventureiros, os esqueletos erguem-se e atacam. São iguais àqueles descritos no *Livro dos Monstros*, pág. 315:

**ESQUELETOS: Inteligência: Não (0); Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; Dados de Vida: 1; TAC0 19; Número de Ataques: 1; Dano: 1d8; Experiência em Pontos: 65 XP cada**

Os esqueletos estão armados com cimitarras, e não fazem o menor ruído, exceto quando golpeiam com suas armas — e esse som será suficiente para alertar os vilões no aposento vizinho. Izgonud e o efreeti surgem 1d10 rodadas depois de iniciado o combate com os esqueletos, abrindo as portas imensas no lado oposto da ante-sala. O gênio ataca o grupo, enquanto o feiticeiro protege o cristal.

**EFREETI: Inteligência: Muito (11-12); Tendência: Neutra (Vil); Categoria de Armadura: 2; Movimento: 9, Vn 24 (B); Dados de Vida: 10; TAC0 11; Número de Ataques: 1; Dano: 3d8; Experiência em Pontos: 8.000 XP** ***Pontos de Vida: 67***

O gênio não é tolo: antes de entrar em combate ele permanece invisível, observando de uma distância segura, enquanto envia uma réplica ilusória para atacar os aventureiros — um truque esperto para fazê-los gastar seus Relâmpagos e Bolas de Fogo. Ele vai revelar-se e atacar apenas quando achar seguro, ou se eles chegarem muito perto do cristal.
Na verdade o gênio poderia derrotar todos muito facilmente, mas ele não se empenha muito no combate. Os efreetis odeiam a servidão, e em seu íntimo este aqui torce para que Izgonudi seja morto para livrar-se do "amo". Se puder encontrar uma maneira de distorcer as ordens do feiticeiro a favor dos personagens, certamente o fará.

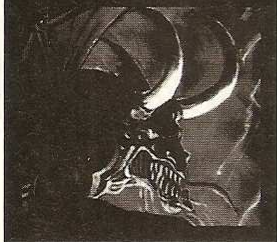
**IZGONUD, humano, mago 6: Inteligência: Excepcional (15-16); Categoria de Armadura: 5; Movimento: 12; TAC0 19; Número de Ataques: 1; Dano com feitiços; Tendência: Cruel** ***Pontos de Vida: 32***

As magias de Izgonud são escolhidas pelo Mestre. Ele não é um mago tão poderoso assim, apenas teve a sorte de conseguir os artefatos certos. Entra em combate apenas se os aventureiros passarem pelo efreeti, e mesmo assim tenta negociar com eles antes. Ele segura o Cristal dos 1001 Demônios, e ameaça quebrá-lo se não forem embora (ele está blefando, pois o cristal é indestrutível: para libertar os demônios é necessário um ritual específico, que Izgonud não tem condições de realizar agora).
No centro do aposento, além das portas está o outro cristal, aquele que anula a magia do grão-mago, sobre um pedestal no centro da câmara. Ele é bem resistente, tem CA 3 e 20 pontos de vida. Quando for destruído, o estrondo de um trovão explode na sala. O mago Ashmed surge 1d4 rodadas depois, derrotando o efreeti e Izgonudi com imensa facilidade (afinal, ele é um mago de 19º nível!).

## Parte 5
## Recompensa

Caso os personagens consigam sobreviver à batalha contra o efreeti e o mago, serão teleportados por Ashmed de volta ao palácio do sultão. Suas esposas vão tratar de seus eventuais ferimentos, com o uso de poções de cura, se necessário.
O sultão Ak-Sahim, feliz da vida, concorda em recompensar os aventureiros com o que quiserem. Quem desejar dinheiro terá permissão de servir-se na sala do tesouro, podendo pegar tudo que puder carregar (mas sem ajuda de magia ou itens mágicos, como uma Bolsa de Espaço Infinito, por exemplo). Quem quiser objetos mágicos pode escolher uma única peça — qualquer coisa que esteja no *Livro do Mestre* pode ser encontrada ali. E, caso alguém deseje uma das lindas esposas do sultão, ele vai elogiar muito seu bom-gosto...
Assim que todos tiverem feito suas escolhas, o sultão convida todos para um jantar de despedida. Um a um, os personagens são conduzidos até a sala de jantar... apenas para descobrirem que não estão na sala de jantar. Estão todos de volta à taverna. Como se nunca houvessem saído.
Sem entender muita coisa, os personagens podem pensar por um instante que tudo não passou de um sonho. Quase nada esá diferente, exceto o dinheiro e objetos extras que carregam, a ausência dos companheiros mortos, e uma eventual odalisca vestida com véus que agora acompanha um dos personagens.
Se você é um Mestre particularmente sacana, pode fazer com que os personagens tenham retornado sem nada. Quem disse que o sultão PRECISA ser bonzinho? Mesmo assim, pelo menos deixe o ovo de marfim com eles...

*MXYZPLK*

# Arkanun Invasão

# PODERES DA MENTE

**Poderes paranormais sempre estiveram entre as habilidades preferidas pelos jogadores de RPG. Todos os principais sistemas, como AD&D, GURPS e Storyteller, apresentam regras próprias para o uso de personagens psionicistas. Com ARKANUN e INVASÃO não será diferente, a partir de agora...**

Assim como a matéria "Poderes Psíquicos", publicada em SÓ AVENTURAS #3, os poderes descritos adiante também baseiam-se em estudos verdadeiros sobre habilidades paranormais.

### ARKANUN: O Caminho da Mente

Em ARKANUN, os poderes psíquicos são considerados um tipo de magia. Um Círculo de Proteção Contra Magia será igualmente efetivo contra poderes psíquicos, assim como um escudo mental funcionará contra quaisquer magias de leitura da mente. Testes de resistência são feitos normalmente.

Existindo em ARKANUN seis caminhos básicos de aprendizado de magia — fogo, água, ar, terra, luz e trevas —, a mente é uma espécie de sétimo caminho. Os psionicistas, como são chamados os magos especialistas no caminho da mente, são rejeitados e desprezados por todos os outros magos. Mesmo os tenebrosos magos negros acusam-nos de "trapaceiros" e "falsos magos", porque o psiquismo não segue as mesmas regras da magia convencional.

O caminho da mente é perigoso, um labirinto traiçoeiro como o próprio cérebro humano. Não utiliza Focus: seu domínio precisa ser obtido através de treinamento, como qualquer outra perícia, e portanto está mais sujeito a falhas. Também não consome pontos de magia como os outros, mas em alguns casos provoca a perda de pontos de vida, e seu uso descuidado pode levar à morte.

As enormes diferenças entre o caminho da mente e os outros impede que sejam combinados em caminhos secundários. Pelo menos, não se conhece nenhum mago que tenha obtido sucesso em tal empreitada.

### INVASÃO: Ameaça Paranormal

INVASÃO é, até certo ponto, baseado em relatos ufológicos verídicos. Boa parte de tais relatos sugere que os extraterrestres têm poderes psíquicos, o que pode ser uma indicação da própria existência desses poderes. Se eles existem, não seria nada absurdo que os terrestres pudessem possuí-los também.

O uso de psionicismo pode enriquecer imensamente uma campanha de INVASÃO. Na ausência de magia, poderes paranormais podem ser uma alternativa para conseguir alguma vantagem contra o desconhecido. Infelizmente para os personagens, o simples fato de serem paranormais pode complicar bastante a vida... Muito provavelmente teríamos divisões do Departamento de Defesa especializadas em caçar paranormais e recrutá-los para suas próprias tropas, ou então acabar com eles. Paranormais poderosos também estariam a serviço do Pentágono, auxiliando na perseguição daqueles que têm conhecimento proibido e devem ser silenciados. E, claro, os extraterrestres também podem estar interessados em fazer experimentos com espécimes que possuam tais capacidades...

### Perícias Psíquicas

De acordo com estudos, os poderes psíquicos são dons interiores que qualquer pessoa pode desenvolver com treinamento, como a capacidade de lutar, nadar, falar e outras. Exatamente como as demais perícias de ARKANUN e INVASÃO. São oito as perícias psíquicas:

- **Compreensão:** a comunicação com as mentes instintivas
- **Domínio:** a compreensão e domínio das mentes
- **Força Vital:** o controle do fluxo de energia vital em seres vivos
- **Mediunidade:** a comunicação com espíritos
- **Projeção da Consciência:** a separação da consciência e do corpo
- **Sensitividade:** o chamado sexto sentido (às vezes sétimo...)
- **Telecinésia:** o domínio da mente sobre a matéria
- **Telepatia:** o contato direto entre mentes

Um personagem só poderá ter poderes psíquicos se gastar um ponto de aprimoramento por perícia psíquica desejada, e o personagem pode ter até cinco perícias psíquicas. Uma vez que os pontos tenham sido gastos e os poderes escolhidos, o jogador pode gastar seus pontos de perícia normalmente com as perícias psíquicas, seguindo as regras normais de ARKANUN ou INVASÃO.

### Poderes Psíquicos

Os poderes, na verdade, são apenas coisas que se pode fazer com as perícias. Se o personagem possui a perícia no nível mínimo exigido, basta testá-la para usar o poder.

O nome do poder vem acompanhado da perícia que deve ser testada para ativá-lo. Com a perica há um

ILUSTRAÇÕES: JOE PRADO

valor em porcentagem: o personagem só pode usar o poder se possui esse valor mínimo na perícia. Alguém que tenha Mediunidade 40%, por exemplo, pode Invocar uma entidade espiritual (30%), mas não pode Incorporar um espírito (60%) *mesmo que seja bem-sucedido no teste da perícia*. Este limite mínimo não interfere em nada com o valor de teste, que será sempre determinado pelo Mestre.

A marca mínima de certos poderes ultrapassa 100%, por serem habilidades realmente excepcionais. Às vezes, conforme explicado na descrição, nenhum teste é necessário para ativar o poder — basta possuir o limite mínimo da perícia. Certos poderes exigem duas perícias, em vez de uma.

Alguns poderes são arriscadamente exaustivos, e consomem pontos de vida do personagem para a ativação. O uso descuidado desses poderes, portanto, pode ser fatal. Pontos de vida perdidos dessa maneira podem ser restaurados normalmente com o uso da perícia Primeiros-Socorros (através de sedativos e analgésicos), curas mágicas, psíquicas ou repouso.

### *Autocontrole (Domínio, 10%)*
Esse poder psíquico permite controle total sobre a própria mente e corpo. Em caso de sucesso no teste da perícia pode-se resistir à hipnose, controle mental mágico ou psíquico, ou até uma simples tentação — e também ignorar a dor. Resistir a um poder de grande intensidade consome 1d8 pontos de vida.

### *Banir (Mediunidade, 110%)*
Usando este elevadíssimo poder psíquico, um personagem pode enviar um espírito ou criatura imaterial de volta para seu plano existencial de origem. É necessário contato visual com o espírito, e o processo consome 1d6+4 pontos de vida.

### *Busca (Telepatia, 50%)*
Usando este poder, o telepata pode localizar uma pessoa e descobrir em que direção e distância ela está — a menos que esteja em outro plano. Isso consome três pontos de vida, ou apenas um se houver um vínculo poderoso (parente próximo).

Uma vez realizada a Busca, o telepata pode estabelecer comunicação telepática, se possuir este poder.

### *Busca Astral (Projeção da Consciência, 50%)*
Este poder é semelhante à Busca telepática. A Busca Astral só pode ser realizada com o personagem em sua forma astral (fora do corpo), e o efeito é levar imediatamente a forma astral até a pessoa que está sendo procurada. Consome um ponto de vida, ou nenhum se houver vínculo poderoso. Se a pessoa estiver em outro plano, será necessário também o poder Cruzar Planos.

### *Chamado (Telepatia, 60%)*
O telepata diz o nome de uma pessoa enquanto se concentra. A pessoa ouvirá, não importa onde esteja, e saberá que o telepata a está chamando. Isso consome um ponto de vida. Se a pessoa a ser chamada possuir a perícia Sensitividade, o sucesso é automático — não é necessário testar a perícia.

### *Clarividência (Sensitividade, 40%)*
Permite ver coisas que estão acontecendo em outro lugar. Consome um ponto de vida por turno. Há quem ache mais prático usar Projeção Astral!

### *Comandar Animais (Compreensão, 20% e Domínio, 20%)*
Alguém que possua as perícias Compreensão e Domínio é capaz de dar ordens aos animais. Isso consome um ponto de vida por comando.

### *Controle Mental (Telepatia, 30% e Domínio, 30%)*
A combinação da Telepatia com o Domínio é especialmente poderosa, pois permite ao telepata assumir o comando da mente de outra pessoa. Porém, este é um poder extremamente exaustivo: consome dois pontos de vida para estabelecer o Controle, e mais um para cada comando que se quiser dar à vítima.

### Cruzar Planos (Projeção da Consciência, 90%)

Esta é uma das mais avançadas disciplinas da Projeção, que permite ao projecionista enviar sua forma astral a outros planos. Consome dois PVs e, como todos os poderes de Projeção, requer que o personagem esteja em sua forma astral (fora do corpo).

Se um personagem é bem-sucedido no teste desta perícia, sua forma astral será capaz de viajar para um plano imediatamente superior (Paradísia) ou inferior (Arkanun). Uma forma astral que esteja sendo projetada em outro plano pode ser banida de volta por um médium que esteja lá — mesmo que esse médium pertença ao mesmo plano do personagem e também esteja projetado. Veja a perícia Banir.

### Cura ou Autocura (Força Vital, 10%)

O personagem medita um pouco (dez minutos por ponto de vida que pretende restaurar). Se não for interrompido, ao final da meditação começa a restaurar um PV a cada duas horas, em si mesmo ou outro personagem. O jogador deve anunciar ao Mestre, com antecedência, quanto tempo pretende empregar meditando. Uma interrupção na meditação estraga tudo.

### Empatia (Sensitividade, 10% e Telepatia, 10%)

O personagem que possui pelo menos 10% nas perícias Sensitividade e Telepatia é capaz de ter uma idéia geral das emoções das pessoas ao seu redor. Este poder está sempre ativo — o personagem pode perceber emoções mesmo sem estar procurando por elas, e sem nenhum teste.

### Entender Animais (Compreensão, 40%)

Permite ao personagem entender o que os animais "dizem". Deve ser testado sempre que algum animal por perto "disser" alguma coisa: quando um cachorro latir, por exemplo.

### Entender Animais Mudos (Compreensão, 50%)

Similar ao anterior, este poder também funciona com criaturas que se comunicam por outros meios que não o som, como formigas, girafas, peixes... e metalianos! Perceba que isso não envolve telepatia, apenas a compreensão da expressão animal (seja o que isso for). Fica a cargo do Mestre decidir quando este poder deve ser testado — isto é, quando a criatura está se comunicando à sua maneira.

### Entender Plantas (Compreensão, 60%)

Similar aos anteriores, funciona com plantas. As regras são iguais às do dom Entender Animais Mudos.

### Escudo (Telecinésia, 40%)

Velho conhecido dos leitores de gibis, este poder consiste em repelir telecineticamente tudo que vier de uma certa direção. Enquanto ativo, o Escudo telecinético aumenta o Índice de Proteção em 1 ponto para cada 10% da perícia Telecinésia: um telecineta com 40% (valor mínimo) na perícia melhora o Índice de Proteção em 4 pontos, enquanto um com 70% melhora em 7 pontos.

O Escudo consome um ponto de vida para ser ativado, e mais um ponto por rodada para ser mantido.

### Escudo Mental (Telepatia, 30% e Domínio, 20%)

Cria uma barreira que impedirá outro telepata (ou um mago) de ler a mente do personagem.

### Falar com Plantas e Animais (Compreensão, 40%)

O personagem que possui este poder é capaz de falar com animais e vegetais. Note que isso não o torna capaz de dar ordens a eles (isso é Comandar Animais) e nem de entender a resposta (Entender Animais, Entender Animais Mudos ou Entender Plantas). Ele pode apenas dar informações ou fazer pedidos. Uma vez combinado com o poder Entender correto, já é possível manter uma conversação, fazer perguntas ou o que você quiser.

### Hipnose Psíquica (Domínio, 30%)

É diferente do subgrupo Hipnose da perícia Manipulação, de INVASÃO. Este poder induz a um estado sonolento e torna a vítima sugestionável. Enquanto a vítima estiver hipnotizada, o hipnotizador (e apenas ele) pode perguntar o que quiser, e o hipnotizado responderá a verdade. Estabelecer o estado hipnótico consome um ponto de vida, e a hipnose só é quebrada pelo comando do hipnotizador ("quando eu bater palmas, você vai acordar") ou por um choque físico muito violento. Dar ordens, como nos gibis, só é possível com um teste de resistência.

### Incorporar (Mediunidade, 60%)

Este é o conhecido poder médium de permitir que um espírito tome posse de seu corpo. Consome cinco pontos de vida (sim, é muito cansativo).

### Inspirar (Compreensão, 10%)

Este poder consiste em inspirar uma emoção ou sentimento básico em várias pessoas através de uma música, poesia, dança ou outra forma de arte. Consome entre 1 e 6 pontos de vida, de acordo com a complexidade da emoção a ser inspirada e a diferença entre o estado atual da platéia e o desejado. Se funcionar, atinge a todos que estiverem vendo ou ouvindo. Além da perícia Compreensão, será necessário o uso de uma perícia de Artes adequada.

### Intuição (Sensitividade, 30%)

Através de uma percepção mais aguçada, o sensitivo é capaz de perceber coisas fora do alcance dos outros. Na prática, o jogador faz uma pergunta ao Mestre, ele estipula uma dificuldade (rotineiro, normal ou difícil), faz o teste em segredo e dá uma resposta. No caso de uma falha muito grave no teste, o Mestre pode mentir para o jogador. Quer obtenha ou não uma resposta, o personagem perde um PV por pergunta.

**PSIONICISMO: Ciência Proibida**

Existe também o conhecimento teórico dos poderes psíquicos. É o Psionicismo, um novo subgrupo da perícia Ciências Proibidas. A perícia pode ser testada para descobrir informações sobre os poderes paranormais e como identificar pessoas que os possuam. Como os demais subgrupos de Ciências Proibidas, não é possível comprar esta perícia de forma normal — apenas através de certos aprimoramentos ou experiência. Um personagem ganha 10% em Psionicismo por perícia psíquica que possua.

**LEMBRE-SE:**

Em ARKANUN e INVASÃO um personagem de Nível 1 poderá ter no máximo 50% + Valor Inicial em qualquer perícia. Uma vez que as perícias psíquicas apresentadas aqui não possuem qualquer Valor Inicial, elas só poderão ultrapassar 50% mais tarde, com a evolução do personagem.

### Invocar (Mediunidade, 30%)

Significa "chamar" uma entidade espiritual, e consome dois pontos de vida. Pode-se Invocar um espírito de outro plano sem nenhum custo adicional, mas o espírito precisa ser capaz de ir até o médium por seus próprios meios.

**Obs:** o espírito não tem a obrigação de atender, e a invocação nem mesmo o ajuda a chegar até o médium. Ele precisa querer atender, e chegar lá por si só.

### Ler Pensamentos (Telepatia, 30%)

O mais óbvio dos poderes telepáticos. Consiste em penetrar na mente de outra pessoa e "ouvir" o que ela está pensando. Consome um ponto de vida a cada cinco rodadas, mais três para quebrar qualquer barreira que encontrar lá (Escudo Mental, proteções mágicas ou barreiras psicológicas causadas por algum trauma).

### Ouvir Espíritos (Mediunidade, 50%)

Este é mais um poder que permanece sempre ativo. Com um sucesso no teste dessa perícia (feito em segredo pelo Mestre) o médium passa a ser capaz de ouvir os espíritos como se eles fossem de carne e osso.

### Pirocinésia (Telecinésia, 80%)

Aplicação extremamente difícil da Telecinésia, consiste em usá-la para agitar moléculas e aquecer objetos, geralmente até pegarem fogo. Consome três pontos de vida pelo esforço excessivo, e dura dez minutos. Se o objeto entrou em combustão, vai continuar queimando; caso contrário, é preciso tentar de novo.

### Precognição (Sensitividade, 80%)

Permite ter uma breve visão do futuro ao se concentrar muito em determinado assunto, gastando cinco pontos de vida. É um dos poucos poderes que só consome pontos de vida se o teste tiver sucesso, e nunca funcionará se o personagem estiver com menos de cinco pontos de vida.

O Mestre pode ativar a Precognição sem o conhecimento do jogador, quando achar que o personagem está muito concentrado em algum outro assunto. Isso se chama Precognição Espontânea e, se falhar, o Mestre não deve nem dizer que tentou.

**Regra opcional:** um personagem à beira da morte que possua este poder terá automaticamente uma Precognição sobre algo importante, sem gastar nenhum ponto de vida — e pode, se for capaz, avisar os companheiros. Isso deve compensar a falta que ele possivelmente fará ao grupo.

**Obs:** claro que apenas o Mestre decidirá o que dizer ao jogador (sempre em particular), desde que tenha relação com o assunto no qual o personagem estava concentrado. O Mestre deve cuidar para que sempre seja verdade — ou seja, que as Precognições de seus personagens sempre se realizem.

### Projeção Astral (Projeção da Consciência, 20%)

Consiste em separar a forma astral (espírito) do corpo. O corpo fica inerte como se estivesse dormindo (e na verdade está). Todos os poderes psíquicos continuam funcionando na forma astral — na verdade, todos os outros poderes de Projeção da Consciência funcionam APENAS na forma astral. Claro que há certos limites: a forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com as outras pessoas. Assim, por exemplo, o poder Inspirar só funcionaria com outras formas astrais, espíritos ou pessoas capazes de Ouvir Espíritos. A grande exceção são os poderes Falar com Plantas e Animais. Assume-se que todos os animais e plantas são capazes de Ouvir e Ver Espíritos.

Como a forma astral não pode tocar em nada sólido (mas sim em outros espíritos), uma combinação de perícias especialmente útil é Projeção e Telecinésia. Como no filme *Ghost*.

Para realizar a Projeção Astral é preciso apenas que o personagem atinja um estado de relaxamento total (em termos de jogo, deve ficar meia hora assim); é impossível fazer em situações de tensão, como no meio de um combate, a menos que o personagem possua o poder Autocontrole.

Ao contrário do que dizem as lendas, não é possível que outro espírito tome posse do corpo físico enquanto a forma astral estiver fora. Na verdade, além de a dificuldade para fazer isso (se o espírito for capaz) ser a mesma que em condições normais, uma tentativa atrairia a forma astral de volta imediatamente — o personagem teria a sensação de levar um tombo enorme. Esse retorno apressado se chama "queda astral" ou "queda no próprio corpo". Também acontece se o corpo sofrer dano ou se o personagem entrar em pânico.

### Projeção Mental (Projeção da Consciência, 150%)

A mais refinada técnica da Projeção, consiste em ir um passo além: separar o "corpo mental" da forma astral. O corpo mental não possui forma, é apenas um padrão de energia, invisível até para espíritos e médiuns. Só pode ser visto por outros corpos mentais, ou por pessoas que possuam Telepatia 50% e Sensitividade 80%, sem teste.

### Psicometria (Sensitividade, 80%)

Este poder permite ao sensitivo captar sensações, emoções e às vezes até pensamentos que ficaram impregnados em um objeto: informações sobre o antigo dono ou sobre algum evento marcante (como uma morte) que o objeto tenha "presenciado". Consome apenas um ponto de vida, mas pode deixar o sensitivo em choque se a informação captada for muito terrível.

### Regeneração (Força Vital, 80%)

Uma forma avançada de Cura, permite regenerar membros e órgãos perdidos, e fechar ferimentos graves. Consome um ponto de vida para cada ponto de vida do ferimento; além disso, o ferido perderá também um mesmo número de pontos de vida. Ou seja, em questão de PVs, o ferimento duplica de gravidade — mas agora é uma ferida comum, que pode ser curada por maneiras convencionais.

Observe que, se o personagem realizar Regeneração em si mesmo, terá triplicado a gravidade do ferimento (multiplica por três os PVs perdidos).

### Sensibilidade (Sensitividade, 10%)
Enquanto este poder estiver ativo, os sentidos do personagem se ampliam e ele pode perceber coisas que os outros não podem. É equivalente ao sexto sentido do aprimoramento Sensitivo de INVASÃO, com a diferença de que consome um ponto de vida ao ativar, e depois disso um a cada hora.

### Sentir Espíritos (Mediunidade, 10% e Sensitividade, 10%)
Outro poder "sempre ativo". O personagem que possui Sensitividade e Mediunidade é capaz de sentir a presença de espíritos que estejam por perto. Porém, ele não sabe onde eles estão, ou o que estão fazendo, ou mesmo quantos são! Ver e Ouvir Espíritos são poderes separados.

### Sugestão (Compreensão, 10% e Domínio, 30%)
Semelhante a Inspirar, este poder consiste em dizer alguma coisa — geralmente uma frase inocente — e, se os testes tiverem sucesso, a vítima acreditará com todas as suas forças. Consome um ponto de vida.
Para dar ordens usando a Sugestão é preciso sutileza. Por exemplo, se você quer que o guarda ataque seu próprio parceiro, diga algo como "Ele é um maldito farsante! Odeia você, fala mal de você pelas costas. Você estaria muito melhor sem ele!"

### Telecinésia (Telecinésia, 70%)
O objetivo final do dom: mover objetos com a força da mente. O consumo em pontos de vida depende da força empregada: um PV para cada d6 de Força, seguindo a Tabela de Força no capítulo Atributos Básicos.
Se o telecineta escolhe gastar 3 PVs, por exemplo, ele pode jogar 3d6. O resultado é igual à Força que ele é capaz de gerar com seu poder. O efeito é suficiente para um movimento ou uma rodada.
É possível usar o poder em mais de um objeto ao mesmo tempo, mas deve-se testar a perícia em separado para cada objeto adicional. Caso um dos testes falhe, todos fracassam.

### Telecontato (Telepatia, 10%)
Forma rudimentar de Telepatia, semelhante ao contato telepático normal, mas possível apenas entre telepatas.

### Termogenia (Domínio, 50%)
Permite ao personagem resistir ao frio, forçando seu corpo a produzir o calor necessário. Além de consumir um ponto de vida por hora, deixa o personagem com muita fome (para gerar calor o corpo queima suas próprias reservas de gordura).

### Transferência Vital (Força Vital, 50%)
Transfere força vital para outra pessoa — ou seja, cede pontos de vida para outro personagem.

### Transmitir Pensamentos (Telepatia, 30%)
Como o nome diz, significa transmitir pensamentos diretamente para outra mente. Consome um ponto de vida por minuto. Se o receptor também for telepata, use o poder Telecontato, que não gasta nada!

### Ver Espíritos (Mediunidade, 80%)
Similar ao poder de Ouvir Espíritos, também sempre ativo. Em caso de sucesso no teste o personagem consegue ver espíritos como se eles fossem sólidos.

### Vôo (Telecinésia, 120%)
O verdadeiro mestre da Telecinésia é capaz de transportar seu próprio corpo a altas velocidades — o suficiente para igualar um OVNI. Voar desta maneira consome um ponto de vida por minuto.

*LALO & PALADINO*

STORYTELLER

# "Nós não temos nada a temer... exceto a nós mesmos!"

# PROCURA-SE!

## Caçada aos mais perigosos inimigos da Camarilla

*The Kindred Most Wanted*, algo que poderia ser traduzido como "Os Vampiros Mais Procurados", foi um livro-suplemento lançado por volta de 1994 pela White Wolf — e que, inexplicavelmente, passou despercebido pelas poucas livrarias especializadas do Brasil. Hoje fora de catálogo (difícil de encontrar, portanto) e sem previsão de lançamento em português, este suplemento para *Vampiro: A Máscara* foi portador de uma proposta para lá de interessante: como são, o que pensam e o que fazem as criaturas mais procuradas pela Camarilla? Quem são estes seres, poderosos o suficiente para amedrontar até mesmo os Justicars, os Membros mais respeitados e temidos pelos Cainitas? Aqueles que são perseguidos pelo peso da Caçada de Sangue, que cometeram crimes tão hediondos a ponto de serem decretados como verdadeiras ameaças ambulantes a todos os vampiros...
Levando em conta as chances remotas de que você consiga colocar as garras neste ótimo suplemento, trazemos aqui uma alternativa. Neste artigo, além de aprender mais sobre ***The Kindred Most Wanted***, você vai encontrar a história e dados de dois dos vampiros mais perigosos de todos os tempos para colocar em sua crônica.

### A Lista Vermelha

Instituída pela Camarilla em 1937, a Lista Vermelha reúne os treze mais procurados. Sua criação se deu após a descoberta de que o Justicar Ventrue era na verdade a Setita Kemintiri (que atualmente ocupa o 1º lugar dentro da Lista Vermelha). Percebendo o perigo que corria com tais ameaças soltas pelo mundo, a Camarilla criou a Lista (mantida em segredo) e os Alastor, um grupo de arcontes preparados especialmente para lidar com esse tipo de ameaça. Desta forma a Camarilla assumiria a ofensiva, caçando os Anathema — como logo os membros da lista seriam conhecidos — silenciosamente e com discrição.
Dez anos depois o segredo foi quebrado, e a lista tornou-se de domínio público dentro da sociedade vampírica. A caça foi aberta então para todos os Membros da Família. Aquele que tivesse chance ou se considerasse capaz teria permissão para capturar um Anathema e trazê-lo aos Justicars, conquistando assim grande prestígio dentro de seu clã e da própria Camarilla. Muitos morreram na tentativa de atingir esse objetivo; os Anathema eram ameaças poderosas demais para caçadores novatos ou simples oportunistas.
A maioria dos componentes da Lista Vermelha são Sabá ou anarquistas, mas nem todos são vampiros. Uma gárgula ocupa a 7ª posição, enquanto há um lobisomem na 9ª.

### O Troféu

Na década de setenta foi instituído o Troféu, uma marca de distinção e honra garantida ao Membro que conseguisse capturar um Anathema. O Troféu se apresenta na forma de uma tatuagem magicamente colocada por um dos Justicars na mão do vampiro. Esta marca pode ser identificada por um Alastor ou por um Arconte que possua um nível mínimo de três em Taumaturgia, mesmo através de luvas. Ela pode garantir também algumas vantagens, como a hospitalidade do Príncipe, privilégios de caça ou ajuda de outros vampiros quando necessário.
Além disso os Justicar podem garantir ao vampiro bem-sucedido um ou mais dentre os seguintes privilégios: imunidade a Caçadas de Sangue, permissão para criar progênies, diablerie sancionada, perdão completo de transgressões cometidas no passado, ensinamento de Disciplinas que ainda não possui, entre outros. Geralmente é garantido também ao caçador o direito de tomar todos os bens do Anathema.

## Direito de Caça

Quando um vampiro é colocado na Lista Vermelha, um clã pode solicitar o Direito de Caça aos Justicars. O pedido geralmente se baseia em alguma ofensa cometida pelo Anathema contra o clã (como traição, por exemplo), contendas pessoais ou simplesmente política. Os Justicars vão avaliar o pedido e, se ele for atendido, o clã deve garantir que todo o esforço será feito para capturar o Anathema.

Um clã geralmente sustenta o Direito de Caça por dez anos. Se no final deste período o Anathema ainda não tiver sido capturado, o Direito é transferido para outro clã. Às vezes um clã pode conseguir a prorrogação desse prazo — como exemplo temos o clã Ventrue, que tem garantido o Direito sobre Kemintiri há mais de cinqüenta anos.

## A Lista de Espera

A Lista Vermelha encontrada em ***The Kindred Most Wanted*** contém treze nomes, organizados em ordem de prioridade. Quando um deles é capturado e permanentemente eliminado, seu nome é retirado e a Lista é reorganizada pelos Justicars de acordo com suas conveniências. Um novo nome é colocado para preencher o vácuo deixado pela captura.

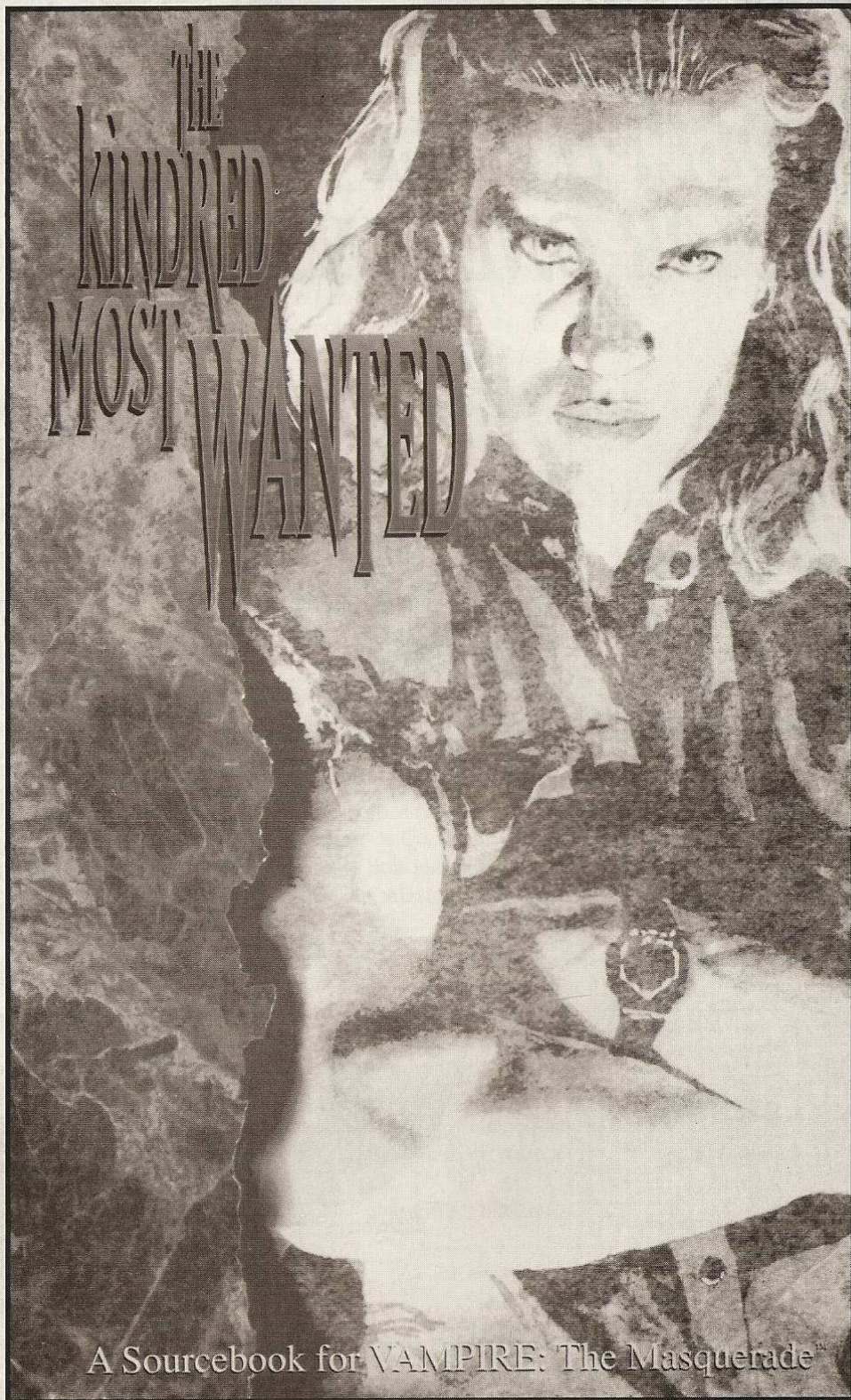
Para isso existe a Lista de Espera. Nela estão os nomes de outros procurados, mas que estão abaixo da prioridade treze. Estes nomes são constantemente examinados e suas prioridades revistas. Geralmente o próprio criminoso não sabe que seu nome está cotado, até que sua prioridade suba até a Lista Vermelha e o boato se espalhe.

Não se sabe ao certo quantos vampiros e outras criaturas ocupam a Lista de Espera.

**The Kindred Most Wanted: este raro suplemento deixou saudades entre os fãs de Vampiro**

## Considerações Finais

Nas próximas páginas serão apresentados dois vampiros poderosos, inimigos procurados pela Camarilla. Considere que eles são os primeiros na Lista de Espera, sendo então o 14º e 15º mais procurados, respectivamente. Se você não possui ***The Kindred Most Wanted*** e prefere colocá-los dentro de sua própria Lista Vermelha, organizada com personagens que você mesmo criou, vá em frente. Apenas lembre-se de que esses procurados são sempre poderosíssimos: Kemintri, que ocupa a 1ª posição, é uma Setita de 4ª geração!

Você pode também criar crônicas interessantes mesclando este artigo com outros já publicados pela DRAGÃO BRASIL, como "Juízo Final" (DB #18) ou "Caçadores" (DB #19): o que aconteceria se um caçador experiente encontrasse um Anathema? Qual seria o papel dos Anathema e qual o destino da Lista Vermelha durante o caos provocado pela Gehenna?

Solte a imaginação e penetre nos mistérios da Lista Vermelha. Mas cuidado! Você pode estar sendo seguido...

*J. M. TREVISAN*

# JOSEPH KYLE (JACK ONE-FINGER)

*"I Was bitten...must have been the devil. He was just paying me a little visit..."*

*– Pearl Jam, "Red Mosquito"*

ILUSTRAÇÕES: EVANDRO GREGORIO

## Sua Vida

Joseph Kyle tinha uma vida quase normal. Casado, uma filha, filho de um proeminente empresário norte-americano. Morava em Nova Iorque, em uma grande casa, sem preocupações com dinheiro, levando uma vida de exageros e desperdícios às custas do pai.

Quando o patriarca da família morreu, em 1928, a fortuna dos Kyle foi dividida igualmente entre seus dois filhos. Gary Kyle, irmão de Joseph, investiu uma pequena parte do dinheiro nas antigas empresas do pai e guardou o restante, com a intenção de posteriormente iniciar seu próprio negócio. Joseph, pouco acostumado ao trabalho, gastou toda a sua herança na compra de ações da Bolsa de Valores.

A vida de extravagâncias de Joseph durou exatamente um ano. Em 1929 houve o "crack" da Bolsa de Nova Iorque, uma queda terrível das ações, que ocasionou um grande período de depressão econômica. Indústrias fecharam, bancos faliram e o número de desempregados ultrapassava os treze milhões. Joseph perdeu tudo, restando apenas a enorme casa que mal conseguia manter. Em busca de uma nova fonte de renda, começou a jogar, apostando o pouco que restava a fim de reerguer sua antiga fortuna. Não demorou até que ele ficasse sem nada.

Sem muita alternativa, ele e sua pequena família mudaram-se para uma casa menor nos subúrbios de Nova Iorque, financiada pelo irmão, que havia perdido muito menos.

Com Joseph descontente e incapaz de arranjar um novo emprego, começaram as brigas com sua esposa Gabrielle. Ela, acostumada a extravagâncias e prazeres, mostrou-se incapaz de adaptar-se à sua nova e miserável condição. Após uma discussão estrondosa, ambos decidiram fazer o possível para melhorar sua lastimável situação. Joseph conseguiu um emprego provisório em uma fábrica de sapatos e passava o dia inteiro fora; Gabrielle cuidava das crianças da vizinhança — e, por mais estranho que pudesse parecer, recebia quase o dobro que o marido.

Em dias de trabalho duro, Joseph tinha por hábito sair um pouco mais cedo para se descontrair no bar em frente. Lá ele conheceu Lee, um bêbado sujo e maltrapilho que, curiosamente, sempre tinha mais uma moeda para pagar um último drink. Apesar do aspecto, tinha grande carisma e todos gostavam de Lee. Joseph também; sempre recebia dele valiosos conselhos.

Durante uma dessas conversas de bar, Joseph contou ao mendigo sua vida de miséria e desilusões. Foi então que Lee sugeriu uma idéia fantástica, a grande solução para todos os seus problemas: era só matar seu irmão. Como Gary não tinha mulher ou filhos, sua fortuna ficaria para Joseph, seu parente mais próximo. Até mesmo um plano Lee forneceu — deu-lhe uma arma, mas convenceu Kyle de que um incêndio seria mais prático. "O fogo destrói tudo," disse Lee. " Inclusive as provas."

Na mesma noite, em treze de julho de 1930, a casa de Gary Kyle foi consumida em chamas. Ninguém sobreviveu.

Gabrielle havia lhe pedido que passasse a noite fora, uma vez que teria três crianças para cuidar, mas Joseph mal se lembrava. Estava ansioso para contar as novidades. Assim que chegou em casa, Kyle viu a cena aterradora que iria mudar sua vida: Gabrielle, sua esposa, na cama com outro homem. Sobre o criado mudo, cento e cinqüenta dólares. O salário exato de Gabrielle. Numa fração de segundo ele entendeu tudo — sua mulher era uma prostituta. Era assim que ajudava a sustentar a filha.

Joseph não teve dúvidas. Sacou a arma entregue por Lee e matou os dois. Com uma faca, decepou o dedo da aliança de sua mulher. Era seu modo de encerrar seus compromissos com ela. Desesperado, sabendo que logo seria procurado pela polícia, Joseph abandonou na calçada a filha de três anos e colocou fogo na casa.

Afinal, como disse Lee, "o fogo destrói tudo."

"Inclusive as provas."

O duplo homicídio, somado ao assassinato do irmão, serviram como última gota na caminhada de Joseph rumo à loucura. Ele abandonou o emprego e passou a viver nas ruas, tendo como pertences apenas a roupa do corpo.

Duas noites mais tarde Joseph encontrou Lee. O velho mendigo levou-o até um beco e ali mostrou-lhe sua verdadeira natureza. Lee era um vampiro. Antes que pudesse sequer entender o que acontecia, Joseph já havia sido Abraçado. Horas depois ele despertava para sua nova "vida".

## Sua Morte-em-Vida

Lee serviu para Kyle como uma espécie de mentor. Com o tempo ele aprendeu os segredos da sociedade vampírica e os perigos de ser um renegado. O velho mendigo utilizava-o como uma espécie de servo para matar certos vampiros inimigos. Para isso utilizava seu alto nível de Dominação para implantar comandos profundos na mente já abalada de Joseph.

Por motivos que Joseph desconhecia, uma Caçada de Sangue havia sido decretada contra Lee e ele estava sendo implacavelmente perseguido pela Camarilla. Para dar o troco, o mendigo executava Membros influentes — como o irmão de Joseph, um Ventrue proeminente na cidade de Nova Iorque.

Nesta época Joseph entregou-se definitivamente à loucura e adquiriu hábitos estranhos. Assassinava prostitutas nos becos da cidade, decepando de todas as vítimas o dedo anular da mão esquerda. A imprensa logo apelidou-o de "Jack One-Finger", como referência a Jack, o Estripador, lendário assassino londrino.

Joseph e Lee viviam nos esgotos da cidade. Tinham uma estreita aliança com os Nosferatu que ali residiam. Havia uma espécie de pacto entre Lee e Donovan, o líder dos Nosferatu novaiorquinos: Lee ficaria longe dos assuntos dos Nosferatu, enquanto Donovan ocultaria qualquer informação sobre o paradeiro de Lee. Quando a Lista Vermelha foi criada, por volta de 1937, Lee foi prontamente colocado como um dos dez mais procurados inimigos da Camarilla. Graças ao pacto com os Nosferatu, os dois mendigos conseguiram ficar fora das vistas dos Alastor por cerca de vinte anos.

Em 1955 o esquema de Lee veio por água abaixo. Um grupo de Alastors enviados pelos Ventrue invadiram os esgotos e o capturaram. Os Nosferatu foram subornados com a promessa de farta recompensa em troca de alguma informação sobre o fugitivo. Joseph escapuliu na última hora, mas jurou vingança contra aqueles que haviam traído seu mestre. Sabendo ser um alvo fácil em Nova Iorque, resolveu partir da cidade o mais rápido possível.

De acordo com a polícia, Jack One-Finger jamais foi capturado.

## Seu Propósito

Joseph sabe que está para entrar na Lista, mas não se importa. Seu principal objetivo é desmontar a estrutura do clã conhecido como Nosferatu, mas o traidor Donovan continua sendo o alvo primário específico. Ocasionalmente ele também tem executado alguns membros do clã Ventrue; isso se dá mais como sintoma dos profundos comandos implantados por Lee em sua mente do que por sua própria vontade.

Ele pretende também seguir para Los Angeles e então para a Cidade do México, onde acredita poder influenciar um grande número de Sabá para conseguir sua vingança. Somente notícias concretas do paradeiro de Donovan podem mudar seus planos atuais.

Há pouco tempo ele voltou a assassinar prostitutas. Mais uma vez o nome de Jack One-Finger é sussurrado pelas ruas.

**Joseph sabe que está para entrar na Lista, mas não se importa. Seu principal objetivo é desmontar a estrutura do clã conhecido como Nosferatu**

## Sua Natureza

Joseph está cada vez mais louco. É um psicopata e assassino por natureza. Devido aos inúmeros processos de Dominação a que foi submetido por Lee, quase não se lembra de sua vida antes do Abraço.

Apesar disso, a alta inteligência de Joseph garante um mínimo de racionalidade em suas ações. Ele praticamente não confia em ninguém, e só aceita quaisquer aliados se estiverem sob Dominação. Qualquer tentativa de trair Kyle resulta invariavelmente em morte.

Embora capaz de garantir um alto padrão de vida, Kyle prefere viver entre mendigos e desabrigados. Ironicamente ele mostra uma enorme indiferença quanto a dinheiro e bens materiais. Por outro lado, sua loucura fez com que assumisse vez ou outra a personalidade de um homem rico e bem-sucedido, muito parecido com o que ele mesmo era. Para isso, Kyle utiliza suas habilidades vampíricas para tomar o corpo de algum membro da alta sociedade. Quando sua personalidade habitual assume o comando ele abandona o corpo da vítima, não se lembrando de absolutamente nada.

Joseph não teme qualquer tentativa dos Nosferatu de caçá-lo. Usa como refúgio casas abandonadas, metrôs e esgotos, locais preferidos por este tipo de vampiro.

*"Você não é um Rato de Esgoto, é?"*

## Seu "Modus Operandi"

Ao contrário de Lee, Joseph prefere executar pessoalmente seu alvos. Ele utiliza amplamente seus poderes para se aproximar sem ser notado, revelando sua real natureza somente na hora exata da execução.

Seus métodos costumam ser lentos e extremamente dolorosos. Como marca, Jack costuma queimar os vampiros que mata e deixar um dedo de alguma prostituta assassinada por ele ao lado das cinzas. Isso tem intrigado a força policial de inúmeras cidades.

Joseph tem também uma grande rede de informantes que o mantém a par dos movimentos de seus inimigos; e uma aliança com os mendigos das cidades por onde passa, a quem domina e utiliza como proteção e rebanho.

## Seus Crimes

Nos últimos quarenta anos, Joseph tem deixado atrás de si um rastro de morte e destruição. O simples fato de ter assassinado grandes figurões da sociedade vampírica norte-americana já serve de grande motivo para colocá-lo na Lista de Espera. Alguns dizem que seu nome já foi incluído entre os treze mais procurados há cerca de uma ano, mas esta informação ainda não foi confirmada.

Além disso, a Camarilla julga que Joseph seja uma ameaça constante à Máscara, uma vez que sua compulsão por assassinar prostitutas pode atrair a atenção da polícia e de agências governamentais. Há um consenso de que, se o FBI conseguir estabelecer a ligação entre os crimes atuais e aqueles cometidos há sessenta anos, a Máscara e os disfarces criados para ocultar a existência dos vampiros podem estar com os dias contados.

## Direito de Caça

Os Malkavianos alegam que a execução de Joseph cabe a eles, uma vez que ele é tido como membro do clã (teoria esta sustentada pela própria Camarilla). Mas eles, com sua fraqueza política, têm poucas chances de progredir em seu objetivo.

Os Ventrue e os Nosferatu clamam a cabeça de Joseph a qualquer preço, e estão dispostos a repetir sua inusitada aliança de quarenta anos atrás se preciso for.

**Clã:** Caitiff
**Alias:** Jack One-Finger
**Senhor:** Lee
**Natureza:** Solitário
**Comportamento:** Comediante
**Geração:** 7ª
**Abraço:** 1930
**Idade Aparente:** 50 anos (37 na realidade. As roupas esfarrapadas e a sujeira fazem com que pareça mais velho)
**Atributos:** Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 6, Aparência 1, Percepção 7, Inteligência 6, Raciocínio 4
**Habilidades:** Representação 5, Prontidão 6, Briga 4, Esquiva 5, Intimidação 6, Manha 8, Lábia 7, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 5, Segurança 4, Furtividade 8, Burocracia 2, Investigação 5
**Antecedentes:** Rebanho 5 (mendigos), Aliados 5 (mendigos e informantes), Reputação 4
**Disciplinas:** Auspícios 6, Dominação 6, Fortitude 3, Ofuscação 6, Metamorfose 3
**Virtudes:** Consciência 1, Autocontrole 2, Coragem 6
**Humanidade:** 3
**Força de Vontade:** 10
**Aspecto:** Joseph é magro, tem olhos azuis e rugas profundas no rosto. Sua barba é longa e grisalha. Usa chapéu e sobretudo extremamente sujos e surrados.
**Mote:** "Você não é um Rato de Esgoto, é?"
**Dicas de Interpretação:** Você é extrovertido e imprevisível. Use a voz rouca para intimidar os inimigos e alterne momentos de raciocínio e lucidez com histeria e loucura. Quando em sua segunda personalidade, haja educadamente e fale com voz pausada.
**Refúgio:** Metrôs, esgotos, casas abandonadas e abrigos do governo (casas luxuosas quando assume sua segunda personalidade).
**Influência:** Razoável entre os anarquistas e crescendo entre os membros do Sabá.
**Boatos:** Você é um demônio conjurado pelo Sabá (falso); Você é um anarquista (falso); você tem contas a acertar com Donovan e pretende destruir todos os Nosferatu (verdadeiro); O FBI está atrás de você (verdadeiro); Você é um Malkaviano (falso); Você tem uma aliança com o Sabá (falso... por enquanto).

# PABLO GARCIA (EL DIABLO)

*"I'm not like them. But I can pretend. The sun is gone. But I have a light"*

*– Nirvana, "Dumb"*

## Sua Vida

Pablo nasceu no México em 1892, durante o governo ditatorial de Porfírio. Filho de um antigo revolucionário, jurou no leito de morte do pai que jamais se daria por vencido e continuaria na luta. Um antigo amigo de seu pai, Julio Casares, interessou-se pelo jovem e convidou-o a participar das forças revolucionárias que cresciam no país. Apoiado por Julio, Pablo tornou-se logo um dos líderes da revolução.

Em 1910 a revolta contra Porfírio finalmente acontece e, em 1911, ele deixa o país após exaustivas negociações com os revolucionários. Neste ponto Pablo já era considerado o segundo revolucionário mais importante, ficando atrás apenas de Gabriel Hernandez, o líder de toda a revolução.

Certa noite, Gabriel foi assassinado. Pablo assumiu o comando das operações. Cientes de que o assassinato só poderia ter sido a mando do atual presidente, Madero, as forças de Pablo se juntaram aos descontentes comandados por um sobrinho do ex-presidente Porfírio. A revolta resultou na morte de Madero.

Após os conflitos, Pablo foi convocado para uma reunião particular com Julio. Era noite e havia pouca luz no quarto. Lá o jovem ouviu algo inacreditável:

"Ordenei a morte de Gabriel para que você, Pablo, pudesse ocupar seu lugar. Tudo foi manipulado de forma que o assassinato resultasse em nova revolta, desta vez sob seu comando. O sucesso dos rebeldes e o exílio de Madero tornaram você o sucessor perfeito para ocupar o lugar que era de Gabriel."

Pablo ficou estarrecido e irritado com a notícia. Se tinha que conquistar seu lugar, que fosse por seus esforços, não sobre o sangue dos companheiros! Tentou sair da sala a fim de desmascarar Julio perante todos os outros rebeldes, mas a porta estava trancada. Julio aproximou-se lento e cravou enormes presas no pescoço de Pablo.

Ele era um vampiro.

## Sua Morte-em-Vida

Horas depois, Pablo despertou em uma cova. Ele estava num caixão, com muita terra sobre ele. Ao longe podia ouvir o som de pessoas se divertindo. Antes que o desespero tomasse conta de sua mente, Pablo cavou e livrou-se de sua prisão.

Do lado de fora encontrou vários membros de sua facção rebelde. Julio segurava uma taça com algo vermelho e viscoso. Sedento, Pablo bebeu tudo prati-

*Pablo sabia que não chegaria longe com ferimentos tão graves. Arrastou-se para um porão dentro do próprio galpão. Entorpecido pela dor, fechou os olhos e adormeceu.*

*E assim permaneceu por cerca de 35 anos...*

camente de um só gole. Somente mais tarde saberia o que aconteceu: todos eram vampiros pertencentes a uma seita chamada Sabá. Julio era o líder.

Sob a tutela de Julio, o membro mais antigo do grupo, o jovem aprendeu rapidamente a utilizar seus poderes. Embora mostrando-se um líder extraordinário, Pablo gradualmente passou a discordar dos métodos de seus companheiros. Por algum motivo os rituais de iniciação não o tornaram a criatura desumana desejada por Julio: ele repudiava a carnificina desnecessária empregada numa guerra que ele mal entendia. Pablo só sabia lutar quando havia uma causa, e para ele ali não havia nenhuma. Quinze anos se passaram desde sua transformação, e ele finalmente sabia o que fazer...

Pablo passou a executar sorrateiramente os membros de seu grupo, colocando a culpa em algum inimigo misterioso que estaria à espreita. Por último deixou Julio, seu mentor e senhor. Em combate selvagem num terreno baldio, o aluno superava o mestre: Julio foi morto cruelmente, e seu corpo colocado por Pablo como um aviso a todos os Sabá. O jovem seguiria para os Estados Unidos, e não pretendia ser perseguido por um grupo de vampiros ensandecidos.

Em janeiro de 1927 Pablo chegou à cidade de São Francisco e solicitou à Camarilla local uma espécie de "asilo político distorcido": o mexicano seria integrado à Camarilla e perdoado por seus crimes, em troca de informações sobre o Sabá. O acordo foi facilmente aceito e Pablo foi "adotado" pelo clã Brujah, por sua personalidade e passado revolucionário. Pablo conquistou aos poucos a confiança de quem o cercava, ganhando prestígio dentro do clã. Com o passar dos anos ele aperfeiçoou suas habilidades de combate e seus talentos vampíricos, tornando-se a maior arma disponível contra o Sabá.

Dez anos depois, quando a Lista Vermelha foi implantada e a cúpula da Camarilla criava o primeiro grupo de Alastor, Pablo Garcia foi um dos nomes mais votados para ocupar um dos postos. Passou a caçar aqueles que eram tidos como as grandes ameaças vampíricas. Desta época vem o codinome pelo qual ele passaria a ser conhecido: El Diablo

Em 1955 Pablo foi enviado para Nova Iorque. O alvo era um velho mendigo, na verdade um vampiro conhecido como Lee; durante anos Lee assassinou influentes Ventrue na Costa Leste, e uma Caçada de Sangue foi decretada contra ele há tempos.

Pablo esteve perto de capturar Lee várias vezes, e agora faltava apenas a confirmação de seu refúgio atual. Para isso estabeleceu um acordo de recompensa com os Nosferatu em nome dos Ventrue. De acordo com os Ratos ele se escondia nos esgotos, juntamente com uma suposta cria. Os Alastor invadiram os túneis, capturaram Lee e executaram-no pouco depois. A cria de Lee jamais foi encontrada.

Convencido de que seu trabalho estava completo, Pablo e os outros partiram de Nova Iorque. Dois dias depois, entretanto, dois Ventrue foram executados em Pittsburgh — sob circunstâncias muito parecidas com os métodos utilizados por Lee. Pela primeira vez a competência de Pablo foi colocada em dúvida. Alguns achavam que Lee não havia sido realmente aniquilado, enquanto outros acreditavam que os novos assassinatos eram obra da cria de Lee. Todos estavam confusos.

Pablo propôs então reparar seu "erro" e rastrear o novo Anathema. Os Justicar resolveram indicar dois novos Alastor para acompanhá-lo em sua missão: Samuel Parker e Brian Gardner, ambos pertencentes ao clã Gangrel. Os três seguiram para Detroit, onde se deduzia estar o Anathema. Descobriram um paralelo entre seu alvo e um tal Jack One-Finger, um assassino serial que costumava atuar nas áreas de prostituição de Nova Iorque.

Já em Detroit, Brian trouxe a informação de que One-Finger estava encurralado em um galpão abandonado. Ao chegar lá, entretanto, Pablo teve uma surpresa — talvez a maior de sua "vida". No galpão haviam cerca de vinte vampiros, entre eles Brian Gardner, o companheiro Gangrel. Todos armados com porretes, facas e armas de fogo. O surpreendente é que não havia sinal de One-Finger. Os vampiros ali presentes não estavam armados por causa do Anathema, e sim por causa dele. Eram todos Sabá.

Era uma armadilha.

No início todos permaneceram onde estavam. Brian enfrentou Pablo sozinho, disposto a dar-lhe um "combate justo". Justo e rápido: logo teve a garganta cortada pelas afiadas garras de Pablo. Os outros avançaram ferozmente contra o mexicano, mas este, muito mais experiente e infinitamente mais poderoso, livrou-se com relativa facilidade.

Quando o combate parecia decidido, Pablo viu-se sob a mira de uma arma. Quem a segurava era Samuel Parker, que sorriu e descarregou o pente. Nenhuma bala errou o alvo. Gravemente ferido, Pablo tentou seguir Samuel, mas não conseguiu. Encontrou apenas um bilhete que dizia: "Os covardes perdoam. Os fracos esquecem. O Sabá destrói."

Pablo sabia que não chegaria longe com ferimentos tão graves. Arrastou-se para um porão dentro do próprio galpão. Entorpecido pela dor, fechou os olhos e adormeceu.

E assim permaneceu por cerca de 35 anos.

## Seu Propósito

Após despertar em 1990, Pablo tenciona retomar destaque na sociedade vampírica. Ele sabe que não tem mais lugar dentro de Camarilla, e pode até se voltar contra ela. Pretende organizar suas próprias forças, como fazia no México. O único meio de levar adiante seu plano é conquistar prestígio entre outros vampiros, e para ele a melhor maneira é capturar outros Anathema, como fazia enquanto estava a serviço dos Justicar. Em 91 Pablo conseguiu uma cópia da Lista Vermelha, e vem perseguindo cada um dos mais procurados. No momento procura informações sobre Jack One-Finger. Devido à sua desatualização com relação ao mundo atual, e por falta de contatos, ele não tem tido muito sucesso. Pablo odeia o Sabá e os outros Anathema: tem certeza de que sua desgraça foi fruto de um plano elaborado por estas duas forças.

## *Sua Natureza*

Pablo Garcia é um rebelde por natureza, mas apenas quando há uma causa pela qual lutar. Esta necessidade quase vital de um objetivo mantém a mente de Pablo nos eixos. Ele odeia rebeldes sem causa e violência injustificada. Jamais esquecerá a humilhação sofrida nas mãos do Sabá, e é capaz de qualquer coisa para levar à frente uma vingança.

Pablo geralmente mostra-se sociável, mas indentifica-se muito mais com a escória da sociedade do que com as altas rodas. É o tipo de vampiro que conserva muito de sua humanidade. Devido a seu passado como revolucionário e ativista político, ele se interessa pelo modo de vida das pessoas de baixa renda.

Pablo alimenta-se de mendigos e desabrigados. Ele tem verdadeiro desprezo por estas pessoas: acha que, na vida, quem não tem forças para reagir e lutar não merece viver.

## *Seu "Modus Operandi"*

Pablo tem sido mais cuidadoso nos últimos anos do que antigamente. Sua maior arma é que, por enquanto, ninguém se lembra dele e isso o torna "oficialmente morto". Tenciona juntar-se a outros vampiros e montar uma organização Alastor independente. Para isso ele precisa de tempo.

Sua meta atual é sair do país e iniciar o que ele chama de recrutamento. Só então ele poderá iniciar efetivamente sua caça aos Anathema.

## *Seus Crimes*

Embora não esteja certa sobre a morte de Pablo Garcia há quarenta anos, a Camarilla considera-o uma ameaça. Alguns boatos dizem que eles já sabem sobre a volta de El Diablo.

A Camarilla admite que Pablo tornou-se um traidor ao atacar e matar o Alastor Brian Gardner, um Gangrel que acompanhava o mexicano na missão de captura a Jack One-Finger. Esta versão foi apresentada por Samuel Parkinson, testemunha ocular do caso. Somando-se estes acontecimentos ao fato de Pablo ter feito parte do Sabá, pode-se concluir porque ele é tido como uma grande ameaça. Pablo também é acusado de cometer diablerie em Brian ao final de seu suposto combate, e de aliar-se a Jack One-Finger.

O Sabá ainda não sabe que Pablo voltou — mas, se isso acontecer, uma verdadeira guerra contra o mexicano poderá ser iniciada. Pablo foi tido por muitos anos como um exemplo de comportamento traidor e de como esta conduta deve ser punida. Sua própria existência é uma afronta viva aos ideais do Sabá.

## *Direito de Caça*

Inicialmente o clã Brujah clamou o direito de caçar El Diablo por se julgar traído pelo antigo Alastor. Com o desaparecimento de Pablo, entretanto, este direito foi praticamente esquecido.

Se forem confirmados os boatos de que Pablo está vivo, os Gangrel pretendem entrar na briga pelo direito de caça a El Diablo — sustentando a teoria de que têm o direito de se vingar pela morte de Brian Gardner, um de seus membros mais ilustres no passado.

**Clã:** Brujah
**Alias:** El Diablo
**Senhor:** Julio Casares
**Natureza:** Rebelde
**Comportamento:** Rebelde
**Geração:** 6ª
**Abraço:** 1911
**Idade Aparente:** 19 anos
**Atributos:** Força 5, Destreza 6, Vigor 6, Carisma 6, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
**Habilidades:** Prontidão 4, Esportes 5, Briga 6, Esquiva 5, Empatia 4, Intimidação 6, Liderança 5, Lábia 3, Condução 2, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 3, Segurança 4, Furtividade 6, Sobrevivência 3, Investigação 4, Linguística 2 (espanhol e inglês), Cultura da Família 4, Cultura do Sabá 3 (os dois últimos são habilidades secundárias de Ocultismo, descritas em *Vampiro: Guia do Jogador*)
**Antecedentes:** Reputação 4, Recursos 2
**Disciplinas:** Celeridade 7, Presença 6, Potência 4, Metamorfose 3
**Virtudes:** Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 5
**Humanidade:** 8
**Força de Vontade:** 9
**Aspecto:** Pablo é moreno, com cerca de 1,80m e bem constituído. Veste-se como a maioria dos jovens hispânicos, aparentando ser de alguma gangue de rua. Entre suas roupas mais comuns estão camisetas pretas e calças jeans. Tendo se adaptado rapidamente aos anos noventa, Pablo usa o cabelo raspado, vários brincos, *piercings* e barba por fazer.
**Mote:** "Toda *revolución* nasce do sacrifício dos fracos. Os fortes prosseguem com a luta enquanto os inúteis servem de escada para que possamos atingir nossos objetivos. Você é um fraco. Chegou o dia de seu sacrifício."
**Dicas de Interpretação:** Você é orgulhoso e confiante. Apesar disso, não pode ser encarado como um simples valentão. A experiência lhe mostrou que a discrição é sempre a melhor defesa. Nunca se intimide de frente a qualquer inimigo — você poderia gargalhar na cara de Caim. Interprete Pablo como um homem relativamente bem humorado, mas consciente de seus objetivos. Seu vocabulário é um tanto formal, se comparado ao de um garoto de dezenove anos. Suas frases são carregadas de expressões em espanhol.
**Refúgio:** Variável. Geralmente pensões baratas e motéis de beira de estrada.
**Influência:** Nenhuma entre os vampiros da Camarilla e do Sabá. Alguns anarquistas já ouviram falar de seus feitos, mas não em quantidade suficiente a ponto de significar alguma coisa.
**Boatos:** Você é um anarquista (falso); Você está recrutando vampiros renegados para formar seu próprio grupo de Alastor (verdadeiro); você está no Brasil atrás de um vampiro para recrutar (?); Você foi morto pelo Sabá e ressuscitado por um grupo Giovanni (falso); Você é vocalista de uma banda punk (falso); Você é líder de uma gangue de mexicanos em Los Angeles (verdadeiro).

*"Toda revolución nasce do sacrifício dos fracos. Os fortes prosseguem com a luta enquanto os inúteis servem de escada para que possamos atingir nossos objetivos. Você é um fraco. Chegou o dia de seu sacrifício."*

NOVA IORQUE...
UMA CIDADE BRUTAL, ONDE AS TREVAS ESTÃO POR TODOS OS LADOS. VIDAS SÃO TOMADAS E SANGUE INOCENTE É DERRAMADO TODOS OS DIAS.
O MAL QUE PERMEIA ESTE MUNDO É QUASE PALPÁVEL... COMO SE NA PRÓXIMA ESQUINA, OU NUM BAR QUALQUER...
VOCÊ PUDESSE ESTAR FACE A FACE COM O PRÓPRIO...
DEMÔNIO !!...
Coração Negro
História e Arte: Joe Prado / Letras: Tatiana Bisson

A CATEDRAL E SEUS SÍMBOLOS SAGRADOS NADA REPRESENTAM PARA ELE...
COMO UM CÂNCER, ELE CORROMPE ESTE RECINTO DE PAZ. TRAZENDO CAOS AO PARAÍSO...
PADRE... ME PERDOE POIS EU PEQUEI... E TEMO QUE O FAREI NOVAMENTE.
FILHO, NOSSO SENHOR É MUITO PIEDOSO... CONTE-ME O QUE TE AFLIGE.
NÃO HÁ PERDÃO PARA MIM... EU FUI CORROMPIDO PELAS T R E V A S... MEU CORAÇÃO TORNOU-SE N E G R O !...
AS PESSOAS NÃO SÃO TOTALMENTE MÁS, FILHO. ATÉ MESMO OS PECADORES TÊM SALVAÇÃO. SIGA O CAMINHO DE DEUS, ESPELHE - SE NELE ...

... E ASSIM VOCÊ ENCONTRARÁ A PAZ...

PAZ... EU NÃO SEI O QUE É ISSO... AS ALMAS QUE MANDEI PARA O INFERNO ME ATORMENTAM A TODO MOMENTO...

ALMAS... INFERNO ?!...

SIM ...O INFERNO ...

MAS ... QUEM É VOCÊ ?!... O QUE É VOCÊ ?! COMO OUSA DIZER ESTAS COISAS NA CASA DO SENHOR ?...

SIMPLES ... EU SOU O DEMÔNIO EM PESSOA ..

KRASH!

FOI UM PRAZER CONHECÊ-LO,
PENA QUE O SENHOR JÁ ESTEJA
DE PARTIDA ...

... PARA O INFERNO !!!...

AMÉM,
PADRE !...

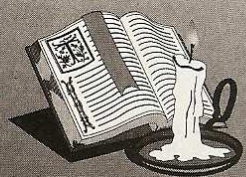
T-TENHA P-PIEDADE
DE MIM...

P-POUPE - ME, POR FAVOR...

NÃAOOO...!

finis..?

# State of Love and Trust

J. M. Trevisan

*Vampiros do Sabá também se envolvem em aventuras bem interessantes...*

Eram mais ou menos duas da manhã. As portas não tinham ficado fechadas há tanto tempo assim mas o calor fazia com que o ar ficasse quente e viciado. Isso sem contar o detestável cheiro de carne apodrecendo que parecia querer tomar o lugar. Os dois corpos pendurados ainda balançavam quando o vento batia de leve vindo da janela e o sangue havia chegado naquele maldito estado em que deixa de escorrer e começa a pingar de leve, fazendo aquele barulho chato que uma torneira faz quando alguém esquece de fechar direito. David continuava ali, parado na porta com a arma na mão enquanto Jack continuava com sua tentativa frustrada de cobrir os rastros e as evidências.

Jack era o tipo de garoto que fazia o estilo punk revoltado. Costumava tocar com uma bandinha de hardcore no *Live and Let Die*, um barzinho meia-boca no subúrbio. Acho que o nome da banda era *The Army* ou *Enemies of the System*. Um desses dois. Aliás, eu odeio esse tipo de coisa. O cara rouba uma guitarra, aprende três acordes, arranja um bando de amigos desocupados, soca a turma toda dentro da garagem dos pais e quando a mãe pergunta onde ele estava e por que não foi à escola ele diz que formou uma banda e que estava fazendo música. Depois eles gravam uma demo, levam até o estúdio de um amigo que conhece o primo de um colega do sobrinho do dono de uma gravadora e então... bingo! Está fabricado o mais novo expoente do *rock and roll* mundial. Pelo menos por um verão. Já vi isso acontecer pelo menos uma dúzia de vezes.

Mas esse não era o caso do nosso amigo Jack. Ele era só um idiotinha sem a menor capacidade de fazer alguma coisa sozinho além de se masturbar ou limpar o próprio traseiro. Lembrava um pouco a mim mesmo no tempo em que fiz parte do bando de Floyd, na costa leste. Muito potencial mas pouco cérebro.

---

David era diferente. Se não era educado, pelo menos sabia se vestir. Tinha um pouco mais de classe. Andava sempre de terno e gravata, onde quer que fosse. O cigarro na boca e os óculos escuros eram acessórios praticamente indispensáveis. Às vezes me perguntava quantas vezes ele já havia assistido a *Cães de Aluguel*. Era um pouco confiante demais em suas próprias capacidades, é verdade, mas todos nós sabíamos que um dia isso o levaria à ruína. Eu mesmo fiz o possível e o impossível para que ele entendesse. Nesse ponto posso dizer que todos nós fizemos o máximo. Humildade nunca foi a virtude mais popular entre os nossos, se é que você me entende.

Não sei direito como se conheceram mas me lembro quando vi os dois pela primeira vez. Foi numa casa noturna no centro velho, durante um show reservado do *Black Crowes*.

Jack estava sentado com David numa mesa em frente a minha, planejando um assalto a banco. Não parecia nada muito elaborado. Os dois simplesmente pretendiam entrar no lugar durante a noite e levar tudo o que pudessem carregar. Uma tática extremamente suicida. Tudo muito simples. Então os dois se levantaram e saíram do clube.

Segui os dois e observei toda a operação. Saldo total? Quatro vigias mortos e sete mil dólares em notas novas. Promissor, não? Pois é, foi exatamente o que pensei. Qualquer idiota podia perceber que eles tinham um certo potencial. Além disso, em tempos de guerra não há muito tempo a perder: pega-se o que se tem. E foi o que fiz.

Não foi difícil encurralar os dois num beco qualquer. Menos difícil ainda foi quebrar os dentes de Jack quando ele acertou um tiro no meu ombro ou desarmar David antes que ele tentasse a mesma besteira.

É claro que eu estava me divertindo muito com tudo aquilo. Mesmo depois do que eu havia feito eles ainda achavam que podiam fazer alguma coisa e, pensando pela lógica deles, dava até para entender. Podia até ver uma certa fagulha de esperança nos olhos dos dois infelizes (muito mais em David do que em Jack, uma vez que ele ainda estava ocupado demais com a hilariante tarefa de cuspir as lascas dos dentes quebrados). Era uma chama fraca mas existia.

Pelo menos até mostrar para eles que eu era um vampiro. Cara, você devia ter visto o rosto daqueles dois. É engraçado que com quase cinqüenta e cinco anos como um sanguessuga eu não tenha me acostumado ainda mas...porra, aquilo era divertido demais! Os dois não tinham a mínima idéia do que estava acontecendo, ficaram ali paralisados de medo e espanto, borrando as calças, com os olhos esbugalhados e a boca aberta num grito mudo. E sabe o que EU fiz? Simplesmente sentei-me no chão e comecei a rir. Ri como o mais alucinado e louco de nossos membros. Ri por ter mostrado com tanta facilidade para aqueles dois infelizes o quanto a humanidade é frágil. Quando terminei meu acesso repentino de alegria espontânea eles ainda estavam ali, imóveis como dois postes.

Jack ainda teve uma reação um tanto quanto inesperada, atirando no meu peito e perfurando um de meus dois inativos pulmões, mas era exatamente isso o que eu queria. Queria ter a certeza que eles saberiam exatamente o quanto eram insignificantes,

ILUSTRAÇÕES: EVANDRO GREGORIO

que suas raivas e anseios representavam tanto para mim quanto os pensamentos de uma cadela no cio. Que saberiam exatamente o que estariam deixando para trás quando se tornassem dois de nós. Que aquela seria a última e derradeira humilhação de suas pobres e medíocres vidas mortais. Que entendessem exatamente o que se tornariam quando aquela noite chegasse ao seu fim.

E foi só quando tive certeza de tudo isso que dei-lhes o restrito acesso ao clube dos imortais.

---

Bem, como todos devem ter notado haviam ainda algumas formalidades a serem preenchidas. Ninguém se torna um vampiro DE VERDADE se não passar pelos rituais de criação. Afinal de contas, são eles os responsáveis pelo que REALMENTE nos tornamos, não é mesmo? É como costumam dizer por aí: NO PAIN, NO GAIN.

Aliás essa parte da história é sempre a mais interessante. Cada um reage à sua própria maneira aos rituais. Alguns arrebentam seus caixões e escavam o caminho de volta até a superfície na mesma noite e permanecem inalterados. Outros choram ao perceber o que se tornaram e se recusam a admitir o inevitável (destes, poucos sobrevivem ou tornam-se úteis).

Jack e David não foram diferentes. Os rituais transformaram e uniram os dois de uma forma irreversível.

David levantou do caixão ofegante, tomou cerca de três litros de sangue e acendeu um cigarro como se nada tivesse acontecido. Sua primeira frase foi: “Onde estão meus óculos escuros?”

Jack só acordou dois dias depois, louco como um demônio. Durante quase uma semana não foi capaz de dizer nada além de grunhidos e palavrões ininteligíveis. Alguns vampiros recém criados não agüentam o impacto psicológico imposto pelos rituais e passam a ter flutuações de humor e comportamento, depois tornam-se paranóicos em potencial e se transformam em psicopatas com fortes e legítimas tendências homicidas. Com direito a carteirinha de sócio do Clube Internacional dos *Serial-Killers* e tudo o mais. Jack era um deles.

Até aí tudo bem, eu também era. Acontece que o problema com Jack era um pouco mais complicado. Traumas de infância ou complexos escondidos naquela privada entupida que costumamos chamar de cérebro costumam voltar com força total durante o sepultamento. A coisa funciona mais ou menos como se você resolvesse dar uma enorme festa na sua cabeça, não tivesse convidado os caras e eles aparecessem de surpresa na maior cara de pau. Lembro que quando passei pelo ritual vi umas quinhentas vezes o dia em que peguei meu velho estuprando minha irmã mais nova. Jack deve ter passado por alguma coisa bem parecida. A única diferença é que, até onde sei, ele nunca teve uma irmã mais nova.

Apesar de todos os fatores, Jack nunca havia se tornado um grande criminoso. Nunca tinha ido muito mais longe do que roubar uns toca fitas para financiar sua dose diária de pó. Pelo menos até aquele assalto a banco. Talvez ele nunca tivesse passado disso se não houvesse conhecido David. Este sim foi seu verdadeiro guia turístico em sua viagem pelo submundo.

O fato é que Jack era só um moleque normal com um grande potencial para se tornar um grande assassino. Um potencial que descansava sossegado num canto escuro esquecido do cérebro do rapaz. Um garoto com talento para se tornar um grande desenhista nunca irá saber disso enquanto não tiver um lápis na mão e uma folha de papel na frente. Jack jamais saberia que tinha vocação para matar se não tivessem lhe dado uma arma na mão e colocado alguém à sua frente para servir de alvo.

Tudo isso fazia com que eu visse aquele idiota quase como um

filho. Sei que isso não é muito comum ou aconselhável entre os membros de nossa "família" mas o que eu podia fazer? Como iria adivinhar o que aconteceria mais tarde?

O mais estranho é que, mesmo com tudo isso, Jack não representava o menor perigo. Eu já havia passado por todos os problemas que ele "vivia" e sabia como combatê- los. Jack estava absolutamente sob controle.

O problema era David.

---

David ou Dave, como já estava me acostumando a chamá-lo, estava muito longe de se encaixar no estereótipo comum de ser humano, aquele tipo normal que você encontra no supermercado procurando a seção de produtos dietéticos ou lavando o carro em frente de casa todos os domingos à tarde. Muito pelo contrário.

Só para começar, Dave já era um criminoso antes mesmo de se tornar um vampiro. De acordo com os médicos que cuidaram dele no reformatório em que esteve na adolescência, ele tinha uma espécie de disfunção num setor específico do cérebro ocasionando alucinações e tremores no corpo quando se submetia a momentos de grande tensão. Foi por isso que ficou imóvel quando ataquei os dois naquele beco.

Dave está na lista dos mais procurados em pelo menos cinco estados. Esteve em todos os jornais na época em que se meteu naquele caso de seqüestro mais ou menos uns três anos atrás. Foi líder de uma gangue de adolescentes no México, trabalhou com tráfico de drogas como crack e cocaína em Miami e fez parte de um grupo que administrava cerca de setenta por cento dos prostíbulos da costa oeste. Passou dois anos na cadeia, conseqüência de um assalto mal sucedido. Ouvi falar que tem pelos menos seis mortes não creditadas em seu currículo e quatro processos de vítimas de agressão rolando na justiça. Dizem que dois cartéis colombianos estão à sua procura desde que ele "desapareceu"com um carregamento de armas vindas do Líbano.

Claro que mais da metade disso tem grandes chances de serem apenas boatos mas, analisando-se com cuidado o notável currículo de nosso adorável rapaz, pode-se notar facilmente qual era o ponto crítico na história toda.

O lance é que Dave era o demônio encarnado antes mesmo de se tornar um vampiro. Não consigo entender ainda o que pode ter dado tão errado em sua vida mas em algum momento ele deve ter ultrapassado a estreita linha que separa os normais dos completamente insanos e, quando pensou em voltar, já era tarde demais.

Uma vez que Dave parecia ser a perfeita personificação da Besta em todos os seus aspectos, seria de se esperar então que o fato de ter se tornado um sanguessuga seria a gota d'água que faltava para que o copo transbordasse e ele pirasse de vez. Mas não foi o que aconteceu.

Pelo menos não aparentemente.

Após os rituais, Dave se tornou um homem calmo e discreto. Suas ações eram extremamente comedidas e planejadas. A disfunção que tanto o atormentara parecia ter sido completamente curada, encerrando de vez os tremores e alucinações que sofrera em sua vida mortal. Tornou-se frio e manteve sua indiferença quanto à vida de outros seres humanos mas, fora isso, era um cara como qualquer outro.

Do tipo que se vê lavando o carro todo domingo à tarde.

---

Jack já estava se acostumando à vida de vampiro e se divertia com isso. Vi-o mais de uma vez correndo atrás de prostitutas pela madrugada com as presas e garras expostas, somente para encurralar as desgraçadas e estuprá-las como jamais teria coragem de fazer em seus tempos de mortal. Por outro lado, os componentes de sua banda começavam a dar sinais de cansaço quanto à irresponsabilidade e inaptidão musical de Jack. Certo dia, os três integrantes fizeram um pequena reunião e resolveram expulsar Jack do grupo.

Na manhã seguinte os três rapazes foram encontrados mortos num beco próximo ao *Live and Let*. Na parede estava pixado algo mais ou menos como "Vão pro Inferno e toquem a canção de Lúcifer. Mandem lembranças minhas ao Senhor das Trevas."

Dave e Jack haviam se tornado grandes amigos depois do acontecido. Não chegava a ser algo tão forte como dois irmãos, digamos assim, mas era uma coisa bastante significativa para se passar desapercebida. Era mais ou menos como um sentimento de cumplicidade.

Os dois conquistaram rapidamente um respeito bastante considerável em nosso bando. Não que todos adorassem aqueles dois mas eles já haviam provado seu valor em combates pela nossa causa, e isso sempre significou muito entre os nossos. Por isso, cerca de um ano após o Abraço, meus amigos já eram considerados os dois membros mais importantes de nossa pequena "família". A dupla dinâmica, como costumavam dizer.

Como eu disse, estava tudo indo muito bem. Mas havia uma tempestade se aproximando. E das grandes.

---

Analisando-se friamente, aqueles eram tempos um tanto quanto difíceis. Nossa seita estava se expandindo rapidamente, é verdade, mas havia alguma coisa muito errada. Havíamos banido ou exterminado cerca de setenta por cento dos vampiros que se recusavam a aceitar nossa mensagem de salvação. A cidade era praticamente nossa.

O problema eram os outros trinta por cento. Pelas nossas contas, os que faltavam eram exatamente os mais antigos, correspondentes ao regente da cidade e sua corja (uma espécie de "rei"dos vampiros locais e sua "corte"de puxa-sacos e capachos).

Invadimos o cemitério e procuramos em cada toca de rato, cada buraco ou vala aberta e não encontramos absolutamente ninguém. Bem, concluímos, eles só podiam ter partido da cidade com o rabo entre as pernas e procurando pelo primeiro caixão vazio que encontrassem, assim podiam dormir como os velhos cansados e esclerosados que eram e esquecer o pesadelo em que seu lindo e maravilhoso domínio havia se transformado. Só podia ser isso. Gargalhamos, achando graça de nosso próprio raciocínio e imaginando as caras dos imbecis correndo em pânico antes que o sol nascesse.

E foi só quando a última gargalhada morreu que eles apareceram. Eram sete vampiros caindo das árvores como frutos maduros e surpreendo-nos como um bando de renegados idiotas.

Eles foram derrotados, é verdade, mas perdemos vários dos nossos. Alguns foram exterminados logo de cara enquanto outros foram gravemente feridos. Jack estava entre esses últimos.

Se você já viu um daqueles filmes sobre o Vietnã onde os caras mostram os soldados americanos completamente perdidos enquanto os vietcongues atiram sabe se lá de onde, derrubando os ianques um a um como se fossem aqueles patinhos de tiro ao alvo num parque de diversões, já tem uma leve noção do que aconteceu naquele momento. O caso é que, entre mortos e feridos, só ficamos eu e Dave. Ninguém acredita mas foi mais do que suficiente. Guardo até hoje o crânio daquele regente imbecil. Não me zango com os que não acreditam mas

foi exatamente isso o que aconteceu. O resto é história.

Como disse antes, Jack tombou no meio da briga e por pouco não bate as botas. Seu estado ainda era bastante crítico e, mesmo sendo um vampiro, talvez não resistisse mais do que um ou dois dias.

Dave foi bastante afetado por isso. Aliás, essa foi a primeira vez em que entendi a verdadeira extensão da amizade existente entre aqueles dois. Era mais do que cumplicidade. Era um vínculo.

Um vínculo de sangue pessoal, intransferível e muito forte. Mais forte ainda que aquele que os membros de nossos bandos firmam uns com os outros durante os rituais de criação. Dave permaneceu ao lado de Jack durante a primeira noite inteira enquanto eu e os outros saímos para caçar. Quando voltamos Dave havia partido.

A principio achamos que ele havia saído para se alimentar mas exatos dois dias após o seu sumiço nos demos conta de que ele não voltaria nunca mais.

Ao contrário do que pensávamos, Jack se recuperou rapidamente. Menos de uma semana depois da batalha os ferimentos já estavam quase totalmente cicatrizados e ele já podia andar, mesmo que com alguma dificuldade. Mais alguns dias e ele já podia voltar as ruas e caçar seu próprio alimento. Durante o tempo em que ficara de cama nós costumávamos raptar alguns humanos, em sua maioria garotas entre dezessete e dezenove anos, e levávamos até ele para que não morresse de fome. Nenhuma delas sobreviveu à sede insaciável de Jack ou ao seu sadismo refinado mas sabe como é... não se pode fazer um omelete sem quebrar os ovos. Não que ele fosse totalmente desumano, embora estivesse muito próximo disso, mas a vida (ou como quer que ela se chame depois que se está morto) pode se tornar extremamente entediante quando se está de cama. E se você tem uma faca na mão e alguém com quem brincar...bem, espero que você tenha captado a mensagem.

Quando contamos sobre Dave ele apenas sorriu de leve e disse: "Eu sei".

---

Dois anos se passaram desde nossa grande rebelião. A cidade era incontestavelmente nossa e cada vez mais um número maior de vampiros descontentes com o sistema vigente ingressavam em nossas fileiras. Não havia mais nenhuma resistência ali. Os antigos dominantes sequer se deram ao trabalho de enviar outro de seus cordeirinhos para tomar o lugar do defunto e assumir o lugar que era seu por direito.

Aliás, eu acho extremamente engraçados estes regentes. Eles ficam dentro de suas mansões, sentados em seus tronos sanitários esperando que algo aconteça, praticando seus exercícios de poder quando um vampiro novo entra na cidade e se apresenta diante de "Vossa Majestade", decorando seus amontoados de leis vazias e antiquadas e maquinando sua próxima estratégia no joguinho de intriga que eles mesmos criaram para passar o tempo. E tudo isso para quê?

Querem que representemos o papel de Lobo Mal em seu conto de fadas, querem que cumpramos a função de vilões da história enquanto nosso verdadeiro objetivo é salvar a todos nós da ira dos Antigos.

Quando chegar a hora nós saberemos quem estava certo.

Bem, embora todo esse discurso pareça excessivamente panfletário, era exatamente deste modo que a coisa toda funcionava (e ainda funciona). Nunca fizemos nada sem que nosso ideal estivesse por trás, mesmo que das maneiras mais sutis. Alguns de nós eram mais entusiasmados e se entregavam de corpo e alma (se é que vampiros ainda a tem) à nossa causa. E Jack era um deles. Isso fez com que naturalmente assumisse a liderança de nosso bando. Por mim tudo bem, é claro. Sempre achei justo que o melhor dos nossos assumisse o comando.

O que mais me surpreendia é que ele estava bem longe de ser aquele moleque imbecil que mijou nas calças a primeira vez que me viu, dois anos atrás. Ele estava mais maduro, é verdade, mas estava ficando cada vez mais louco.

O processo começou principalmente depois que Dave partiu. Não sei se aquilo representava uma consequência do elo que os dois haviam mantido mas Jack tinha acessos cada vez mais frequentes de violência injustificada. Sei que essa é uma prática e até uma característica bastante comum entre nós (como já disse, eu mesmo não era o maior exemplo de sanidade mental) mas Jack matou seis policiais, duas prostitutas, três marginais, e uma dançarina em menos de duas semanas. Que fique bem claro que o problema não era a quantidade de vidas perdidas ou mandadas para o Inferno mais cedo, por mim os humanos que se danem, mas sim a atenção que isso atraía para nós. A imprensa sensacionalista já começava a divulgar o caso do misterioso assassino serial que rondava a cidade. E a última coisa que nós queríamos naquele momento era um esquadrão de policiais da SWAT no nosso rabo. Não podíamos pôr a perder o controle da cidade por causa de uma loucura temporária de nosso adorável líder.

O que fizemos então foi deixar a cidade nas mãos de nossos "superiores" e sair de lá o mais rápido possível. Claro que não era nada agradável deixar tudo aquilo pelo que lutamos para trás mas fazer o quê? A "vida" é assim mesmo.

Não havia nenhuma cidade grande num raio de mais ou menos duzentos quilômetros, então nossa idéia era seguir de uma cidade pequena para outra até chegar à capital, onde poderíamos nos estabelecer definitivamente. Vale lembrar que alguns de nós resolveram ficar e tentar a sorte montando seus próprios bandos, de modo que nosso número de integrantes diminuíra sensivelmente de doze para quatro: eu, Jack, Layton e Carlos. Era estranho mas ao mesmo tempo interessante. Era quase como voltar aos velhos tempos.

---

Jack sugeriu que fizéssemos nossa primeira parada numa cidadezinha interiorana chamada Smallvile ou coisa parecida. É engraçado notar a falta de originalidade desses caras ao batizar cidades. Por que a gente nunca vê cidades com nomes legais tipo "Hell" ou "Purgatory"? Que merda...

Bem, o caso é que nos hospedamos num hotel totalmente podre, que cobrava sessenta e seis cents pela diária e tinha pelo menos uma dúzia de baratas e mosquitos passeando pelo quarto como acessório adicional. Layton disse que devíamos ter pedido a suíte presidencial e todos rimos satisfeitos.

Foi em minha primeira caçada que encontrei Floyd sentado numa sarjeta em frente ao mercado local. Era um membro de nossa seita que estava na cidade. Não sei se já disse isso mas conhecia Floyd há um bom tempo, desde a época em que fiz parte de seu bando há uns dez anos atrás, um pouco antes de conquistar autonomia para formar o meu próprio. Fazia um bom tempo que não o via mas ainda me lembrava muito bem dele. Era um cara legal desde que se evitasse qualquer tipo de discussão. Desde algo sobre a cor das caixas dos novos cereais matinais da Kellogg's até o resultado doúltimo jogo dos Lakers, qualquer debate era perigoso quando se tratava de Floyd. É que ele tinha uma grave têndencia a se descontrolar emocionalmente, e quando isso acontecia as conseqüências não costumavam ser nada agradáveis. Portanto, quando se falava com ele, a melhor tática era concordar com praticamente tudo que dissesse.

Perguntei a ele onde estava o resto do bando mas não houve resposta. E nem precisou. Nunca havia visto Floyd daquele jeito, silencioso e abatido, falando baixo como um velho asmático prestes a dar o último suspiro. Como eu disse, não era muito difícil deduzir o que havia acontecido.

Estavam todos mortos.

Alguma coisa terrível havia acontecido e só Floyd havia sobrevivido. E mesmo isso não iria durar por muito tempo, uma vez que havia um rombo mais ou menos do tamanho de uma bola de tênis nas costas dele. O cara bateu as botas antes que eu pudesse perguntar quem tinha feito aquela merda toda. Felizmente, ou infelizmente dependendo do ponto de vista, encontrei a chave do apartamento onde achei algo bastante interessante. O diário de Floyd.

A letra do cara era horrível mas deu para reconstituir os últimos acontecimentos. Um vampiro novo tinha chegado na cidade vindo sabe-se Deus de onde e se isolou num celeiro abandonado na parte rural da cidade. Um mês depois ele entrou em contato com o bando de Floyd convidando-os para uma espécie de visita ao seu refúgio, como se fosse uma espécie de política da boa vizinhança. O nome do cara era Daniel ou coisa parecida. Aquilo era um ótimo negócio para Floyd e os rapazes, uma vez que eles estavam sendo perseguidos por um grupo de caçadores desde que deixaram Los Angeles. E quando se está nessa situação a última coisa recomendável é permanecer no mesmo lugar por muito tempo. Como disse, um celeiro abandonado viria bem a calhar. Mesmo que ele não estivesse mais tão abandonado assim. Depois disso a narrativa terminava.

Não era preciso ser muito esperto para adivinhar que o tal do cara era o responsável pelo massacre.

Bem, a minha idéia era voltar até o hotel, convocar meus valorosos companheiros e quebrar a cara do filho de uma cadela que havia feito aquilo com meus antigos parceiros, mas tive uma grande surpresa quando cheguei. Não havia ninguém lá. A única coisa que encontrei foi um pequeno pedaço de papel retangular. Um convite amigável para uma reunião de confraternização entre vampiros da mesma seita num celeiro abandonado, na parte rural da cidade.

E embaixo, assinado em letras bem pequenas estava escrito o nome do ilustre anfitrião.

Era Dave.

---

Confesso que fiquei completamente sem ação. Tudo bem, crueldade era uma virtude das mais aceitáveis, mas a pergunta era POR QUE ele tinha feito aquilo. Conheci Dave tempo suficiente para saber que ele não teria feito aquilo sem um bom motivo. A não ser que ele tivesse mudado completamente, que tivesse se tornado algo totalmente diferente. Algo REALMENTE mal. Que ele tinha um grande poder já tinha dado para sacar, nenhum vampiro faz o que ele fez com o bando de Floyd com tanta facilidade.

O caso é que o cara tinha jogado a isca e Jack e os outros tinham caído direitinho. Não sabia exatamente o que ele iria querer com os caras mas dava para concluir que não devia ser nada muito legal.

Nesse momento duas opções bem nítidas surgiram na minha mente. Eu podia fugir como um rato e não interferir em nada,o que não chegava a ser um crime uma vez que EU havia criado todos os vampiros do meu bando e eles já tinham idade suficiente para decidir seu próprio destino, ou ir até lá e tentar terminar essa história com o melhor final possível. Na dúvida, escolhi as duas opções.

Quando cheguei até o celeiro entrei por uma janela e me escondi num daqueles reservatórios de feno que ficam próximos ao teto. Sem que pode parecer estranho que ninguém tenha me visto mas, acredite,

eu tenho poderes para isso.

E foi assim que pude observar tudo.

---

O lugar era estranho. Não vou me prender a detalhes mas, cara aquilo era horrível até para mim. Haviam crânios e membros espalhados por todo o lugar, sangue colhido em taças enfileiradas em cima de um enorme altar negro e um gigantesco pentagrama desenhado no chão. Acho que deu para entender a mensagem...

Dave havia mesmo se tornado algo terrível. Algo que até mesmo nós vampiros abominamos. Dave pretendia usar seus antigos amigos como matéria-prima para algum ritual. Um GRANDE ritual. Talvez uma convocação ou coisa parecida. Ele tinha se tornado um servo do demônio ou quem quer que fosse que governasse a força das trevas ou coisa do gênero. Ou tinha ficado tão louco que REALMENTE achava que era um. Bem, considerando-se o estrago nas costas de Floyd, a primeira opção parecia ser a mais provável.

Jack e os outros já estavam lá dentro, bem em frente ao Dave. Não lembro muito bem o que ele disse naquela hora mas sei que os caras não gostaram muito, uma vez que tanto Carlos quanto Layton sacaram as armas. Só Jack não fez nada.

E foi só quando Layton deu o primeiro tiro em Dave que Jack se mecheu e sacou sua arma. E não foi para proteger Layton. Bom, para falar a verdade ele matou o Layton com um tiro certeiro entre os olhos. E Carlos com certeza seria o próximo se não fugisse dali o mais rápido possível. E não fugiu. Estava furioso e surpreso demais para correr. Como prêmio por seu ato corajoso e imbecil, ganhou um belo tiro no pescoço que fez com que a cabeça se separasse do corpo e rolasse até o pé de uma escada bem próxima. Esses eram os meus garotos...

E então restaram só Jack e Dave. Os dois sozinhos naquele teatro de horrores em que a coisa toda havia se transformado. Juntos os dois amarraram e penduraram os corpos por uma corda grossa para que todo o sangue escorresse numa enorme bacia. Era aquilo que precisavam para o ritual.

E enquanto os corpos secavam ali, pendurados como gados num frigorífico, eles se sentaram calmamente e conversaram sobre os velhos tempos e a respeito de tudo que havia rolado durante o tempo em que ficaram separados. Falaram das pessoas que encontraram, das novas experiências, dos inimigos que haviam destruído no caminho e de coisas banais e idiotas, como se fossem só dois amigos se encontrando para um bate-papo inocente num bar no meio do Inferno. E de certa forma era mais ou menos isso.

Foi quando eles viram as luzes dos faróis como dois fantasmagóricos olhos gigantes vindos da estrada e chegando cada vez mais perto. Era uma caminhonete grande trazendo cerca de sete pessoas.

Dave pegou a arma e seguiu até a porta pensando em como os malditos colombianos tinham-no achado naquele fim-de-mundo. Jack passou a tentar esconder alucinadamente qualquer instrumento ou objeto que pudesse relacioná-los a algum culto satanista, pensando em como a Inquisição havia descoberto tudo.

Então Dave olhou para Jack sem dizer uma única palavra e ele entendeu o significado. Até agora haviam compartilhado tudo o que tinham e arriscado a vida inúmeras vezes em nome do outro e, se tinham que enfrentar mais este obstáculo, fariam do jeito que sempre tinham feito.

Juntos.

Bem, no final das contas não eram nem os colombianos ou tão pouco a Inquisição. Eram os caçadores que estavam atrás de Floyd que desciam da caminhonete cuidadosamente e de arma em punho quando foram surpreendidos pelo ataque suicida de Jack e Dave.

O que veio a seguir aconteceu muito rápido para que eu possa arriscar uma descrição detalhada. Só sei que no final haviam quatro caçadores mortos e três gravemente feridos. Talvez não durassem mais do que duas ou três horas se fossem deixados ali. Quanto a Dave e Jack...

Até que se prove o contrário os dois devem estar mortos. Permanentemente, quero dizer. Não encontrei o corpo de nenhum dos dois mas acho quase impossível que tenham sobrevivido. Não vi os ferimentos mas vi a quantidade de balas que os caçadores gastaram. E não foram poucas.

A não ser, é claro, que de algum modo eles tenham conseguido chegar até o celeiro, onde podiam se abrigar da luz do sol e esperar que os ferimentos cicatrizassem. Talvez até terminar o ritual que começaram ou mesmo partir dali como se nada tivesse acontecido e iniciarem seus próprios bandos numa nova cidade. Espero que tenha entendido a mensagem.

Claro que tudo isso não passa de suposição. De qualquer forma os dois se tornaram uma espécie de lenda entre os vampiros mais jovens. E eu me orgulho disso. Hoje entendo que mesmo que quisesse não poderia ter interferido nos acontecimentos dentro daquele celeiro. Desde o momento em que os criei eles não pertenciam a mim. Pertenciam a eles mesmos e, como tal, tinham o direito de escolher o caminho que gostariam de seguir.

Qualquer que fosse ele.

---

Quanto aos caçadores, disse que três deles estavam feridos mas haviam sobrevivido. Tinha que se dar um desconto para os pobres rapazes. Afinal de contas, eram dois vampiros contra um bando de humanos imbecis e, numa situação dessas, a própria sobrevivência já deve ser considerada um grande prêmio.

Apesar disso, qualquer idiota podia perceber que eles tinham um certo potencial. Além disso, eu ainda tinha uma cidade para tomar.

E, como já disse antes, em tempos de guerra não há muito tempo a perder: pega-se o que se tem.

E foi o que fiz.

*J.M. TREVISAN*

GAME-X
A Revista Que Detona
Mais um produto
TRAMA
TNT
Criação: Darius & Dawis Roos - Ilustração: Júlio César Nogueira